PLAYSTATION ■ PLAYSTATION 2 ■ DREAMCAST ■ XBOX ■ GAMECUBE

playtime!



■ PLAYTEST PS2

PROJECT EDEN

MUTÁNS LÁTOGATÁS
A SZUTERÉNBEN

■ PLAYTEST PS2

DROPSHIP
UNITED PEACE FORCE

DERÜLT ÉGBŐL
ELLENCSAPÁS

PLAYTEST PS2

WIPEOUT FUSION

HALÁLOS FUTAM

■ PLAYTEST PS2

MAX PAYNE

A VIRTUÁLIS HUMPHREY BOGART
LESZÁMOL A MAFFIÁVAL

DRAKAN: THE ANCIENT'S GATES (PS2) • BURNOUT (PS2) • SPY HUNTER (PS2) • MOTO GP 2 (PS2) • CONFLICT ZONE (DC) • VAMPIRE NIGHT (PS2) • REZ (PS2/DC) • ATLANTIS III (PS2)

AZ A2 POSZTEREN: MAX PAYNE ÉS DROPSHIP

2002. március Ára: 996 Ft

02003

9 771586 682003


Play-Co
konzol kis- és nagykereskedés
1088 Bp. Rákóczi út 27/a Tel: 483-0010
Nyitva tartás: H-P: 10-18 Cs: 10-19 Sz: 10-13
E-mail: play-co@freemail.hu
PS 2
AKCIÓ!
Hívj!
PS2 kiegészítők akciós áron!
Dualshock eredeti PS2 pad
8.490,-
PS2 8MB eredeti memocard
10.900,-
Március 14-től XBox!
Hívj!
Action Replay 2
15.000,-
PS 2 játékok már 7.990,-Ft-tól!
Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!


KONZOLIUM
1064. Budapest, Rózsa u. 80 /a Nyugatinál/
Tel: /06-1/ 269-10-32
Nyitva tartás: Hétfő – Péntek:10-18 Szombat:10-13
Sony PS2: 89000.-
Sony PsOne: 29990.-
Sega Dreamcast: 39990.-
Action Replay 2 (V1.9): 17990.-
Duall Shock 2: 8990.-
Duall Shock 1: 6490.-
Használt gépek 19990.- től, garanciával!
Kiegészítők széles választéka.
Használt gép adás-vétel, beszámítás. Szerviz.
Postai küldés 2 munkanapon belül.


Playstation és más videojáték gépek adás-vétele-cseréje
- kiegészítők
- játékok
- szerviz
- GSM adás-vétel
Figura
1066 Budapest, Oktogon tér 3.
Tel: 06-20-9291-248, 343-5895
Nyitva: h-p 11.00 - 18.00 sz 11.00 - 14.00
1144 Budapest, Örs vezér útja 41.
Nyitva: h-p 11.00 - 19.00 sz 11.00 - 16.00
Gamestation


Videojátékok, játékprogramok, játékgépek és tartozékok óriási kínálata vár rád!
SPILELAND
Nálunk kipróbálhatod, amit vásárolsz!
Hihetetlenül olcsó áron PSX 2 alapgép!
PS one: 33 900 Ft
memória kártya
PSX1 1 Mb: 1390 Ft
PSX1 8 Mb: 3490 Ft
Dreamcast 2 Mb: 2990 Ft
NTSC kábel: 1490 Ft
Új szolgáltatásunk:
Playstation szerviz!
Hívj!
ÜDVÖZLÜNK A SPILELANDBAN!
Nyitva tartás: hétfőtől-péntekig: 11-19h-ig
szombat: 14-17h-ig vasárnap: 14-17h-ig
Cím: 1046 Budapest, Galopp u. 1.
Tel.: 06 20/385-1561



SZIASZTOK!

■ PLAYTIME 2002.03.



Nyilván meglepő, de már megint itt vagyunk az új játékadaggal. Erre a hónapra ugyan egy kicsit le szokott ülni a karácsonykor szokásos kiadási láz (és ez most sincs másképp), de azért mostanra is akadt azért egy két-nagy durranás, elegendő talán csak a Dropshipet vagy a Wipeout Fusiont említeni. (Meg a kis nyugi alkalmas volt arra is, hogy bepótoljuk néhány korábbi mulasztásunkat, mikor is a dömping miatt nem volt alkalmunk olyan játékokkal foglalkozni, amelyek azért megérdemelték volna.) Vonatkozik ez természetesen csak a PS2-re, mert a PlayStation- és Dreamcast-játékkínálatnak már nem volt nagyon hova "lejjebb ülnie". Erős kételyeink vannak, hogy a jövőben egyáltalán még megjelenik rájuk valami olyan anyag, amivel érdemes lenne foglalkozni. Sebaj, következő számunkban átveszi tőlük a stafétát az Xbox, hiszen márciusban Európában is megjelenik a Microsoft konzoljának PAL-verziója, majd a májusiban jön a GameCube is - még ha a magyarországi forgalmazóknak erős kétségei is vannak afelől, hogy mennyit és mennyiért fognak a boltokba juttatni. Hogy ez jó hír avagy rossz, azt döntsétek el ti, mi addig elénekeljük a szokásos refrént:

"Haa-nee-nee-naa-naa-noo-noo..." (Ja, elnézést, ez nem az lesz. Nagy mennyiségű Bad Manners MP3 érkezett a netről, és az üvölt a szomszédban. Természetesen csak mintaként jött, holnap az első dolgunk lesz, hogy sietünk megvásárolni valamelyik CD-butikban.) Szóval a refrén helyesen:

„Köszi, hogy megvettél bennünket most is."

Playtime!-team

■ MÚLT HAVI JÁTÉKAINK NYERTESEI:

Army Men Advance-játék:

Na, mégiscsak sikerült túladnunk az Army Men Advance-on, mert a múltkor feltett kérdésre már jóval több helyes megfejtés érkezett (ami mondjuk nem csoda, mert a nullát kellett felülmúlni). A kérdésünk az volt, hogy hogy hívják a két főszereplőt, akiket irányíthatunk a játékban? A helyes válasz pedig természetesen **Vicki és Sarge.**
A játék nyertese: Horváth Zoltánné, Szombathely
(Hm, úgy látszik, ő kirabol bennünket, mert mintha nyert volna már ezelőtt is. Nem baj, csak így tovább!)

"Küldd vissza a kérdőívet"-játék:

Mindenekelőtt köszönjük mindenkinek, aki vette a fáradságot, és visszaküldte az előző számban talált kérdőívet (csupa helyes válasszal!). Mivel jelen pillanatban még csak azok érkeztek be, amelyeket a megjelenésünket követő öt napon belül adtatok postára, így a beígért Playstation-játékoknak (Discworld, Mission Impossible, Demolition Racer, UEFA Striker, meg még van kettő, amire nem emlékszem, mert lenn vannak a raktárban) csak a negyedét sorsoljuk ki most, hogy azok is egyenlő esélyekkel indulhassanak, akik később jutottak hozzá a laphoz, illetve postásaik kicsit álmosak. (A maradék 75 majd legközelebb.) Jópáran nehezményeztétek, hogy olyan oldalon volt a kérdőív, aminek a másik oldalán volt valami hasznos (még ha csak e számunk előzetese is), és nem szeretnétek kitépni. Akkor most megy még egyszer a kérdőív (89. oldal, a másik oldala rögtön levlapként is szolgál), viszont nagyon örülnénk, ha ennek feladásával igyekeznétek annyira, hogy 2002. február 25-ig megérkezzen kicsiny hajlékunkba. Kösz.

Mostani nyerteseink:

Farkas Tamás Cegléd
Vass Sándorné, Nagykanizsa
Bábski Zoltán, Esztergom-kertváros
Szalai László, Rácalmás
Rákóczi Nikoletta, Rácalmás
Gömböcz Róbert, Győr
Fitos Zsolt, Polgár
Baráth Márk, Pécel
Bernáth Zoltán, Szabadbattyán
Fáncsi Attila, Tapolca-Dizsel
Berényi Zsolt, Tiszanána
Hutter István, Budapest
Csonka Róbert, Bük
Gombos Attila, Budapest
Liszkai László, Murony
Both Szabolcs, Pápa
Ambrus Norbert, Hódmezővásárhely
Kassai Szilárd, Izsófalva
Burai Róbert, Budapest
Lukács Éva, Budapest
Murányi Tamás, Székesfehérvár
Putnoki Gábor, Pécsvárad
Hatos András, Bicsérd
Görbicz Roland, Pécs
Agárdi Sándor, Nyíregyháza



42 WIPEOUT FUSION

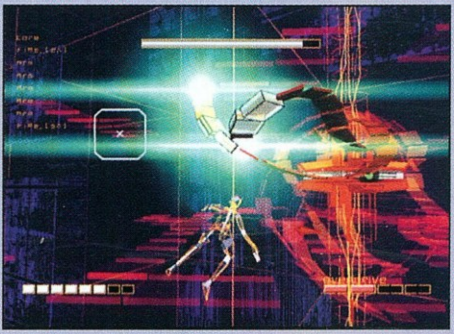




■ Burnout



■ Crash Bandicoot: Wrath of Cortex



■ Rez

PLAYTEST

PREPLAY





■ Hitman 2



■ Turok Evolution

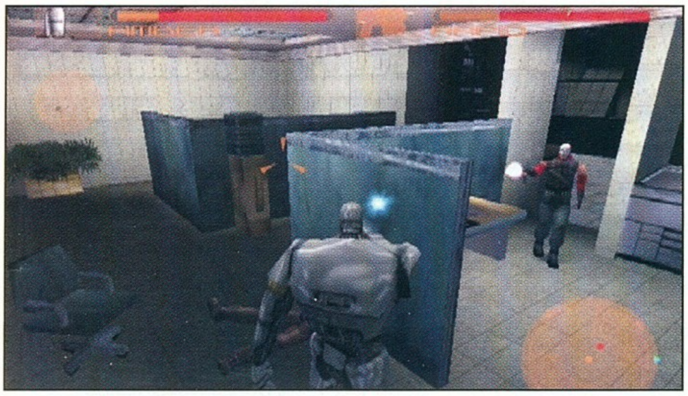


■ Enclave



38 DROPSHIP

Az Ace Combat 4 után egy újabb (ál)szimulátor követeli a jogot a "PS2-égbolt" feletti uralomra. Nem is alaptalanul...



54 PROJECT EDEN

A szokásos vidám jövőkép, ahol a város alsó szintjein lakó aljanép jó szokása, hogy mutánsokká változnak. Mi majd segítünk rajtuk...



48 MAX PAYNE

A PC-s szupersztár vendégszereplése PS2-n, amelyben az egy másodpercre lőszerfelhasználás megdönt minden eddigi rekordot

PLAYTIPP
80 PROJECT EDEN

Minden szinten szinte minden, de főleg mutánsok. Halomra lövésük talán egyedül is menni fog, az egyéb teendőkben pedig Vári Zoli próbál meg segíteni szokott szűkszavúságával.



■ PLAYNEWS

Hírek 6
2002 legjobban várt játékai (PS2) 14
2002 legjobban várt játékai (GC) 16
2002 legjobban várt játékai (Xbox) 18
Squaresoft-hírek 20
Megjelenések 21
Toplisták 22

■ PREPLAY

Fatal Frame (PS2) 24
Aliens: Colonial Marines (PS2) 26
Hitman 2 – Silent Assassin (PS2, Xbox) 28
Vexx (PS2, Xbox, GC) 30
Turok Evolution (PS2, Xbox, GC) 32
Enclave (Xbox) 34

■ PLAYTEST

Dropship (PS2) 38
Wipeout Fusion (PS2) 42
Burnout (PS2) .46
Max Payne (PS2) 48
Crash Bandicoot:
The Wrath Of Cortex (PS2) 50
Drakan II (PS2) 52
Project Eden (PS2) 54
Rez (PS2, DC) .56
Vampire Night (PS2) 58
Spy Hunter (PS2) 60
Moto GP 2 (PS2) 62
MX 2002 (PS2) 64
Jeremy McGrath's
Supercross World (PS2) 65
Atari MX Rider (PS2) 66
Atlantis III (PS2) 68
Conflict Zone (DC) 70
Peter Pan (PS) 72
One Piece Mansion (PS) 74
Worms World Party (PS) 75

■ PLAYTIPP

Wipeout Fusion fegyverek (PS2) 78
Project Eden (PS2) 80
Mentőöv 91
Utánunk a cheatözön 92
GameBoy Advance Sarok 98
Levelezés 104

STREET HOOPS
UTCAI ARCOSOK

KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **BLACK OPS** MEGJELENÉS **PS2/XBOX 2002. JÚLIUS (NTSC)**



Az EA igen nagy sikert aratott az NBA Streettel (ld. szeptemberi számunkat), nem csoda tehát, hogy máris megpróbálják másolni őket. A tettes az Activision, akik már gőzerővel készülnek a Street Hoops kiadására, amely Európában is nyáron esedékes. A játékban néhány kivételtől eltekintve kitalált játékosok fognak szerepelni; pár Nike-reklámokban már szerepelt streetballoson kívül nem fogunk ismerősöket találni. Ezzel szemben a figurák ruháira nagy figyelmet fordítanak a fejlesztők, több híres és „híres" (például Nike, Southpole vagy éppen Pure Playaz márka fognak szerepelni a programban) ruhagyártó cég kreálmányait is megvehetjük. Pénzt a meccsek előtt köthető fogadásokon nyerhetünk (kíváncsiak vagyunk, hogy vajon magunk ellen is fogadhatunk-e...) A játékban összesen tíz pálya kap helyet, valamint négy játékmód, amelyek közül legérdekesebbnek az egypalánkos játék hangzik. Az Activision ugyan még nem közölt pontos neveket, de a zenék a hip-hop stílusból fognak kikerülni.



SWAT GLOBAL STRIKE TEAM
RESZKESS, IFJ. BIN LADEN!

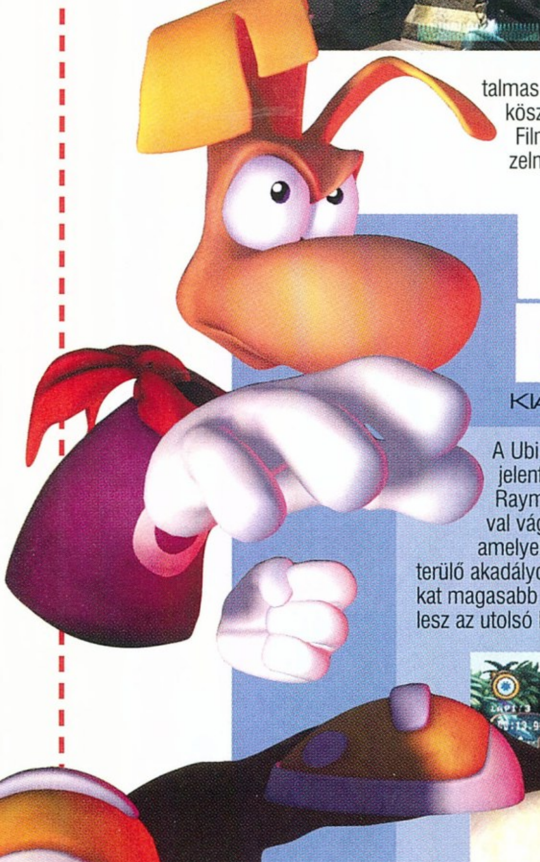
KIADÓ **UNIVERSAL INTERACTIVE** FEJLESZTŐ **ARGONAUT**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. NYÁR (NTSC)**





A korábban Kleaners néven készülő kommandós játék annyira megtetszett a Sierra fejeseinek, hogy megvették a kiadási jogait, és ezzel a program a korábban PC-n befutott SWAT-sorozat részévé vált. A GST azonban meglehetősen különbözik a sorozat korábbi, ultrarealisztikus epizódjaitól, már csak azért is, mert 2020-ban játszódik. Egy terroristaelhárító brigád vezéreként az egész világot be fogjuk járni, és mindenhol leszámolunk a rosszfiúkkal. A küldetésekben összesen négyen vesznek részt, ebből közvetlenül egy embert irányítunk, a többiek a küldetések előtt kidolgozott tervet fogják követni, de azonnali parancsokat is kiadhatunk nekik valami váratlan esemény bekövetkeztekor. A ma használatos fegyverek fejlesztett verzióin kívül különféle energiaágyúkat is bevethetünk majd, amelyek az épületekbe is hatalmas lyukat ütnek, nem is beszélve a terroristákról. A játék grafikája különleges lesz, köszönhetően két saját fejlesztésű eljárásnak (Hard-Edged Shadows, Photo-Realistic Film Filter); az elsőnek köszönhetően szinte végtelen különböző árnyékot tud lekezelni a játék, míg a második az épületek, tereptárgyak valósághű kinézetéért felel.





RAYMAN RUSH
NOSZTALGIA MENET

KIADÓ /FEJLESZTŐ **UBI SOFT** MEGJELENÉS **PSX 2002. MÁRCIUS (PAL)**

A Ubi Softnál úgy döntöttek, hogy a Rayman M-et (ld. augusztusi számunkat) kiadják PSX-re is. Természetesen jelentős változtatásokat kellett bevezetniük, mert nem mindent tudtak átírni PlayStationre az idősebb testvérről. A Rayman Rushban 12 pálya fog szerepelni, amelyeket teljesen újonnan kreáltak. A Rayman-univerzum hat lakójával vághatunk neki a viadaloknak (ha jól teljesítünk a bajnokságban, akkor nyerhetünk még néhány versenyzőt), amelyek alatt rengeteg különféle fegyvert vehetünk fel. Ezekkel ellenfelünket hátráltathatjuk, vagy éppen a pályán elterülő akadályokat bonthatjuk le. A különféle helyszínek jellegzetességeit ki kell használnunk; az ágyúkból kilőhetjük magunkat magasabb helyekre, az indákkal lengedezhetünk, sőt titkos átjárókkal az utat is lerövidíthetjük. Könnyen lehet, hogy ez lesz az utolsó Európában kiadott PSX-játék, de legalább a minősége jobbnak ígérkezik, mint mostani átlag.





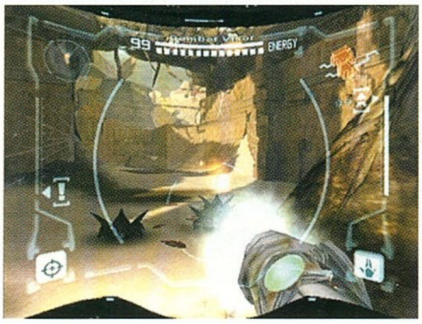


METROID PRIME

SNES-EMULÁTOR HELYETT

FEJLESZTŐ **RETRO STUDIOS**
KIADÓ **NINTENDO**
MEGJELENÉS **GC 2003. (NTSC)**

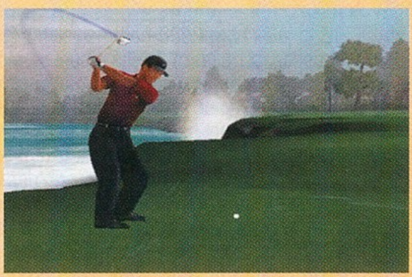
A SNES-tulajdonosok talán legnagyobb csalódása az N64-et illetően talán az volt, hogy a Super Metroidot nem folytatták a konzolon; volt Mario, volt Zelda, volt Donkey Kong – csak Samus Aran, az aranyszínű páncélba öltözött fejvadásznő maradt távol. A Super Nintendo egyik legjobbnak tartott játéka (nemrég az egyik legbefolyásosabb amerikai újság, az EGM minden idők legjobb játékának választotta) egy igen összetett sci-fi platformjáték volt, míg a folytatás, a Metroid Prime egy FPS lesz, noha néha külső nézetből kell irányítanunk karakterünket. A játékot érdekes módon nem a Nintendo fejleszti, hanem egy texasi csapat, a Retro, de természetesen Miyamoto úrnak még így is teljhatalma van a project felett. A játék érdekes módon az első – 1986-ban, NES-re megjelent – Metroid előzménye lesz, ebből viszont az következik, hogy ellenfeleink nem a Metroid faj tagjai közül kerülnek ki, hiszen elvileg az eredeti játékban „ismerkedett össze" Samus és az idegen népség. Megjelenési dátumra még tippelni sem akarnak a fejlesztők, de az biztos, hogy idén biztos nem jut el hozzánk a játék.

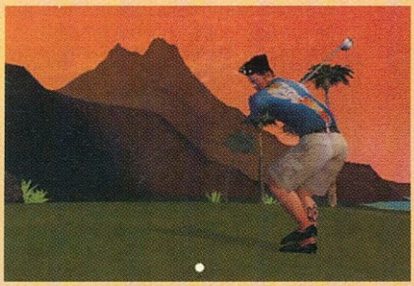


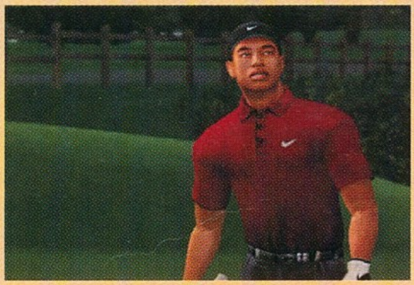
TIGER WOODS PGA TOUR 2002

VIGYÁZAT, TIGRIS A PÁLYÁN!

KIADÓ **ELECTRONIC ARTS** FEJLESZTŐ **EA SPORTS**
MEGJELENÉS **PS2 2002. MÁRCIUS (NTSC)**







Az EA Sports egyik stúdiójának mélyén már majdnem elkészült a legnyugisabb sport PS2-verziójának legújabb kiadása (ha az előző évek tendenciájából indulunk ki, akkor egy-két hónappal az amerikai premier után nálunk is kapható lesz). Az idei verzió felújított grafikával fog jelentkezni – a négy igazi, egyenként 18 lyukból álló pályán minden fa, bokor és luk tízcentis pontossággal lesz elhelyezve, de a játékosok animációján is rengeteget finomítottak. Az irányítás nem a más golfjátékokban megszokott gombnyomkodós megoldással lesz megoldva, hanem az analóg karok egyikével kell majd „suhintanunk". Lesz három fantázia alkotta pálya is, amelyek többek között egy vulkán belsejébe, illetve a Grand Canyonba vezetnek el minket. A karriermódban egyre erősebb golfozók legyőzésével gyűjtögethetünk skillpontokat, amivel különböző képességeinket (erő, pontosság, kitartás) fejleszthetjük, felkészülve az összecsapásra a sport királyával, Tigerrel. Újítás lesz az osztott képernyős többjátékos mód is, ahol az győz, aki előbb üti a labdát a lyukba, az ütések száma nem lesz mérvadó.

WORLD OF OUTLAWS SPRINT CARS 2002

EGY 800 LOVAS MÉNES HÁTÁN

KIADÓ **INFOGRAMES** FEJLESZTŐ **RATBAG** MEGJELENÉS **2002. MÁRCIUS (NTSC)**





Az Amerikában dívó furcsa autóversenyek egyike a World of Outlaws is, amiben furcsa alakú, 800 lóerős autókkal száguldoznak a versenyzők sáros körpályákon, legtöbbször éjjel. A játékváltozatban 12 pályán próbálhatunk szerencsét, összesen 24 – természetesen igazi – versenyzőt kipróbálva. A játékban a legfőbb hangsúly a karriermódon van, itt az egyes versenyeken elért jó helyezéseinkért kapott pénzből fejleszthetjük autónkat, rengeteg tuningalkatrész közül válogatva. Ha jók vagyunk, akkor hamarosan a szponzorok is feltűnnek, autónkon egyre több matrica jelenik meg – és mindez addig tart, amíg meg nem nyerjük a bajnokságot. Lesz egy különálló bajnokságmód is, ahol különleges körülmények között (mondjuk éjjel, egy kiadós eső után) kell versenyeznünk – összesen 24 ilyen esemény lesz. A többjátékos mód nem kínál túl sok opciót, mindössze két részre osztott képernyőn próbálhatjuk legyőzni egymást a rendelkezésre álló futamokon.

STAR WARS JEDI STARFIGHTER

BALJÓS KLÓNOK

FEJLESZTŐ **LUCASARTS**
KIADÓ **ACTIVISION**
MEGJELENÉS
PS2 2002. MÁRCIUS 22. (NTSC)





A tavaly megjelent Starfighter meglehetős anyagi sikernek bizonyult a Lucasarts számára (ld. 2001. májusi számunkat), ezért nem véletlen, hogy már befejezéséhez közeledik a második rész. A játék a klónok támadása idején játszódik, de a filmmel csak nagyon laza kapcsolatban van: más karakterek szerepelnek, más események zajlanak, s a mozifilmet mindössze az abban is szereplő űrcsaták idézik fel. Ennek köszönhető, hogy a program megjelenhet még a film májusi bemutatója előtt – nem fedi fel a sztorit, inkább kedvet csinál hozzá. A fejlesztők meghallgatták az első résszel kapcsolatos panaszokat, és főként ezeken igyekeztek javítani: ígéretük szerint a program már nem fog szaggatni, ráadásul ezt úgy oldották meg, hogy sokkal részletesebb grafikát tudtak megjeleníteni. Lesz kétjátékos mód is, bármelyik pályát kipróbálhatjuk kooperatív módban, és a bónusz küldetések között lesznek olyanok is, ahol egymás ellen kell küzdeni. Két karaktert irányíthatunk majd – Nym az első részből tér vissza, míg Adi Gallia a filmből jött át. Érdekes színfoltként utóbbival használhatjuk az Erőt űrhajónkban is – villámot bocsáthatunk ellenfeleinkre, pajzzsal védhetjük magunkat, de akár az időt is lelassíthatjuk.



APRÓSÁGOK

■ Az eddig csak Xboxra bejelentett nagy sikerű PC-s FPS, a Return to Castle Wolfenstein megjelenik PS2-re is. A konvertálást a Raster végzi, a tervezett megjelenési időpont 2002 vége.

■ Jó néhány játék megjelentetését tolták el mostanában a kiadók, lássunk párat ezek közül: Medal of Honor: Frontline (PS2), június; Kameo: Elements of Power (GC) 2003; Elder Scrolls III: Morrowind (Xbox), április; Smashing Drive (Xbox), március; Commandos 2 (PS2, Xbox), június; Eternal Darkness (GC), május; Star Fox Adventures (GC), június; Galleon (GC, Xbox), szeptember; X-Men: Next Dimension (PS2, GC, Xbox) ősz.

TERMINATOR DAWN OF FATE

KEVÉS AZ IDŐ, ÉS MÉG VISSZA IS KELL MENNI BENNE

KIADÓ **INFOGRAMES** FEJLESZTŐ **PARADIGM**
MEGJELENÉS **PS2 2002. JÚNIUS (NTSC)**

Ez a játék nem 2003-ban megjelenő Terminator 3 alapján készül – mint annyi program manapság, a Dawn of Fate is a sorozat előzményeit meséli el. A játék 2027-ben játszódik, az emberek és a gépek háborújának kellős közepén, és célunk az lesz, hogy egy Kyle Reese nevű arcot eljuttassuk az időgéphez, hogy vissza tudjon menni az időben, megvédeni John Connort. A külső nézetet használó akciójáték harcrendszerét a készítők a Devil May Cry-hoz hasonlították, ami elég furcsa, hiszen karakterünknek nem lesznek közelharci fegyverei (az öklét leszámítva, ami nyilván hatékony megoldás robotok ellen). Távolra ható fegyverből viszont akkora kínálat lesz, ami minden mániákust kielégíthet: húsznál is több eszközt használhatunk fel a gépek ellen. A játék színtiszta akció lesz, pillanatnyi pihenésre sem lesz lehetőségünk – az ellenfelek (összesen 18-féle gépet lőhetünk ripityára 12 pályán keresztül) végeláthatatlan sorokban fognak érkezni. A fejlesztők különösen büszkék arra, hogy a terepben is kárt tehetünk, ígéreteik szerint akár hidakat is felrobbanthatunk. Ez jól is hangzik, viszont a játék grafikáján még lenne mit tuningolni, ebben a formájában ugyanis... khm... meglehetősen gyengécske.





SHAYDE

MONSTERS VS. HUMANS

SZÖRNYEN JÓ LESZ SZÖRNYNEK LENNI

KIADÓ/FEJLESZTŐ **METRO 3D**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. NOVEMBER (NTSC)**







A Shayde meglehetősen hasonlít a svédek által fejlesztett Enclave-re (ld. előzeteseink között). Itt is a jók és a gonoszok (pontosítás: rothadó és büdös szörnyek, illetve makulátlanul tiszta lelkű emberek) évezredes küzdelmébe csöppenünk, és itt is mindkét oldalról végigkísérhetjük a harcot. Összesen hatféle karakterrel vághatunk neki a küzdelmeknek (az emberek oldaláról lesz harcos, varázsló és íjász; a szörnyekről még semmit nem tudni), és természetesen mindegyik saját fegyverekkel és képességekkel fog rendelkezni. Az Enclave-vel ellentétben a Shayde belső nézetet használ, azaz egy klasszikus FPS-hez lesz szerencsénk. A készítők elsősorban többjátékos módra terveznek (bár egyjátékos módban is 36 pálya lesz), ahol nemcsak a megszokott opciókhoz lesz szerencsénk (osztott képernyő, kooperatív mód, linkkábel), hanem interneten keresztül is kipróbálhatjuk képességeinket, és a hálón megrendezett viadalokban maximum nyolcan vehetnek majd részt.

APRÓSÁGOK

A Konami két héttel később az eredetileg tervezettnél, március nyolcadikán adja ki Európában a Metal Gear 2-t (ld. tesztünket januári számunkban). A késés oka igen prózai: sok időbe telik, amíg legyártanak kétmillió példányt a DVD-ből. Azonban nem kell szomorkodni, mert néhány bónuszt is kapunk majd: lesz egy másik DVD is a csomagban (mint a Silent Hill 2 európai verziójában), ami a játék elkészültét mutatja be, lesz egy Extreme Hard nehézségi fokozat (kösz!) és lesz egy Boss Survival Mode is, ahol a már legyőzött főellenfeleket lehet leverni újra és újra.

A Namco bejelentette, hogy a Xenosaga (vagyis a Xeno-sorozat időben első része) február 28-án jelenik meg Japánban. A cég közölte, hogy egészen 2007-ig minden évben ki akarnak adni egy részt – az amerikai verzió mindig fél évvel követi majd a japánt (Európát nem említették a sajtóközleményben).

A Criterion által fejlesztett és az Acclaim által PS2-re kiadott Burnout megjelenik GameCube-ra és Xboxra is. Megjelenési dátumként „valamikor 2002-ben”-t közöltek, és egyelőre csak annyit lehet tudni, hogy grafikailag akarják javítani a programot. Pedig nincs azzal semmi gond (ld. tesztünket).

SAMURAI

ÁLCÁZOTT TENCHU

KIADÓ **SPIKE** FEJLESZTŐ **ACQUIRE**
MEGJELENÉS **PS2 2002. MÁRCIUS (JAPÁN)**



Az eddigi Tenchuk készítőit tömörítő Acquire stúdió nemsokára elkészíti új játékát (az Activision által gondozott Tenchu 3-ról decemberi számunkban olvashatsz). A játék a szamurájok korszakának végén, egész pontosan 1877-ben játszódik, és mi is egy gazdátlan szamurájt, egy rónint fogunk irányítani benne. A játékban rengeteg küldetés közül mazsolázhatunk, amelyeket a forgalmas városokban beszélgetgetve szerezhetünk – lesz itt bérgyilkosság, emberrablás, lopakodás, de akár fogolyszabadítás is. Egy játék alatt nem vállalhatunk el minden küldetést, úgyhogy rengeteg módon végigvihetjük az egyébként meglehetősen rövid játékot (egy végigjátszás a fejlesztők szerint csak pár órás lesz). Természetesen a fegyveres közelharcon lesz a hangsúly, jóllehet puszta kezes harcművészetet is el kell sajátítanunk. A legtöbb fegyvernek lesz valamilyen speciális támadása, összesen 40 fölött lesz a végrehajtható akciók száma. Az amerikai/európai megjelenés dátumáról még nem lehet tudni semmit, ám valószínű, hogy valamilyen nagyobb kaliberű cég fogja intézni.





THE LORD OF THE RINGS

THE FELLOWSHIP OF THE RING

FRODÓ BEGYŰRŰZIK AZ XBOXRA

KIADÓ **UNIVERSAL INTERACTIVE** FEJLESZTŐ **WXP** MEGJELENÉS **XBOX 2002. KARÁCSONY (NTSC)**





Ez a Gyűrűk Ura-játék nem a nemrégiben bemutatott Peter Jackson-film alapján, hanem az eredeti könyvváltozat alapján készül (a filmekből az EA csinálhat játékot). A programban akció- és kalandelemek fognak keveredni, tehát nem kell folyamatosan harcolnunk, időnket eltölthetjük a hatalmas erdők, mocsarak, hegységek titkainak felfedezésével. A készítők szerint szerepelni fog benne a Gyűrű Szövetségének teljes története (azon részek és szereplők is, amelyek a filmből kimaradtak), ami az igazi rajongóknak nagyon sokat jelenthet (találkozunk majd Bombadil Tomával és Glorfindellel is, de a Sírbuckákat is fel kell keresnünk). A játék során irányíthatjuk Frodót, Aragornt és rövid ideig még Gandalfot is. A harcrendszer meglehetősen egyedi lesz, ugyanis azonkívül, hogy a Fullánkkal bökdössük az orkokat (a képen az a zöld izé egy troll), segítségül hívhatjuk társainkat: Legolas nyílvesszőkkel tűzdeli tele az ellent, Gimli pedig baltával érkezik. Ha a készítők befejezték mindhárom részt, akkor a Hobbit (magyarul: „Babó” – brrr...) következik a feldolgozások sorában.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

MÉG EGY FOCI... ISSTENI!

KIADÓ **KONAMI** FEJLESZTŐ **KONAMI OSAKA**
MEGJELENÉS **PS2 2002. ÁPRILIS (PAL), XBOX, GAMECUBE 2002. NYÁR (PAL)**




GC


PS2

A Konami „másik" focijáték-sorozatának (az egyik ugye a Pro Evolution Soccer, avagy Japánban Winning Eleven, míg a másik az ISS, avagy Jikkjou World Soccer) legújabb tagja nemsokára megérkezik Európába. Az ISS tulajdonképpen a PES egyszerűsített változatának számít, könnyített kezeléssel, és gyorsabb játékmenettel – gólzáporos meccsek várhatók. A játékhoz teljesen új grafikai motor készült, amely kiemelten támogatja a különböző focisták megjelenítését. Mivel túl sok csapat nincs a programban (52 közül választhatunk, ami a FIFA-khoz képest elenyésző), meg tudták oldani, hogy a legtöbb játékos egyedi kinézetet kapjon (természetesen nem mindenki, de az ígéretek szerint nem lesz ikertalálkozó jellege a mecscseknek). Az előző részek tapasztalataiból okulva javították a kommentáron is, két angol rádióst béreltek fel a feladatra. A különböző verziók között – megjelenési idejüktől eltekintve – nem lesz nagy különbség.


PS2


GC

SUMMONER 2

JÁTSZD ÚJRA, SUM!

KIADÓ **THQ** FEJLESZTŐ **VOLITION** MEGJELENÉS **PS2 2002. VÉGE (NTSC)**

A PS2 európai megjelenésével egy időben jelent meg a Summoner első része, egy meglehetősen átlagos akció-RPG. Ehhez képest a második rész tulajdonképpen nem változott sokat, mindössze egy új történetet írtak, és néhány ponton változtattak a játékmeneten. Az új sztori 20 évvel az első rész után kezdődik, és mivel az abban szereplő karakterünk istenné vált a játék végén, helyette valaki mást fogunk irányítani. A főszereplő egy Pava nevű hölgy lesz, Halassar királynője, Laharah istennő földi megtestesítője. Fő célunk az lesz, hogy elhagyjuk ezt a világot, és ténylegesen is isteni hatalomra tegyünk szert. Utazásaink során titokzatos monolitokat kell felkutatnunk, amelyek különféle képességekkel látnak el minket – összesen tizenkét különböző alakot ölthetünk fel. Utazásaink során harminc hatalmas területet (szigeteket, erdőket, mocsarakat és városokat) járhatunk be, és összesen hét karaktert vehetünk be a csapatunkba, egy robottól kezdve egészen egy bérgyilkosig. A harcban maximum három karakter vehet részt, és mindegyiküket valós időben kell irányítanunk, és csata végén szerzett képességpontokból fejleszthetjük őket.







APRÓSÁGOK

- A legismertebb horvát fejlesztőcsapat, a Croteam közölte, hogy két PC-s FPS játékukat (Serious Sam: First Encounter és SS: Second Encounter) átírják Xboxra, ráadásul a programokat rásűrítik egyetlen DVD-re. A trilógiának tervezett sorozat első része rengeteg díjat nyert, a második rész februárban jelenik meg. A játékot még idén meg akarják jelentetni a Take 2 kiadásában.
- Új Indiana Jones-játék készülődik: a munkával a LucasArts a jelenleg két Xboxos játék fejlesztésével elfoglalt Collective nevű csapatot bízta meg. Platformként „következő generációs konzolokat" jelöltek meg.
- A Sega közölte két játékának megjelenési idejét: mind a Crazy Taxi 3 (Xbox) és a Skies of Arcadia (PS2) júliusban fognak megjelenni.
- A Konami megvette a Genki nevű japán fejlesztőcég 37.24%-át, mintegy 315 millió jenért (ez cirka 2.3 millió dollár). A Genki felelős a PS2-es Tokyo Extreme Racerért, és ők fejlesztik a Maximum Chase-t Xboxra.
- A Capcom 10 játékot fog kiadni idén Xboxra, ebből hetet még homály fed.

TEKKEN 4

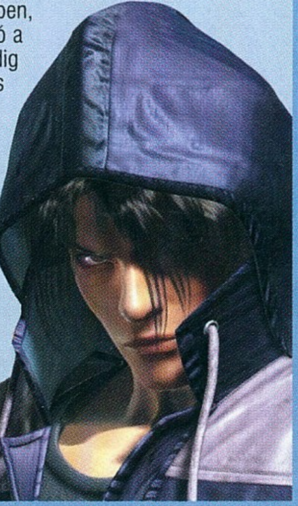
HWOARANG RULEZ! (LOL – A SZERK.)

KIADÓ/FEJLESZTŐ **NAMCO**
MEGJELENÉS **PS2 2002. MÁRCIUS 20. (JAPÁN)**



Igen, tudjuk, írtunk már párszor az új Tekkenről (legutóbb októberben), de hát ismételten tudtunk szerezni pár új információt. Elsőként néhány új karaktert említenénk: Violet egy teljesen emberi testfelépítésű robot lesz (GunJack helyére került), erőteljes ütésekkel operál, míg Combot egy fémtestű, kinézetében cseppet sem emberi gépember. Az ő harci stílusa véletlenszerűen változik minden menetben: valaki más mozdulatsorát tudja majd előadni (mint Mokujin/Tetsujin az elődben). Sikerült megtudnunk, a minijáték neve Tekken Force lesz, ugyanaz, amit a Tekken 3-ban is kipróbálhattunk. Ebben a választott karakterrel kell a tucatszám érkező Mishima-katonákkal megküzdenünk. A játék ezen része meglehetősen hasonlít a Bouncerhez, azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy itt egyedül kell harcolnunk, és minden szinten egy főellenséget is le kell vernünk – minél tovább maradunk életben, annál magasabbra kerülünk a ranglétrán. A PS2-verzió a Namco tervei szerint nyáron megjelenik nálunk is, addig pedig mindenki gyakoroljon a játéktermekben, ugyanis az automatát már nálunk is ki lehet próbálni.



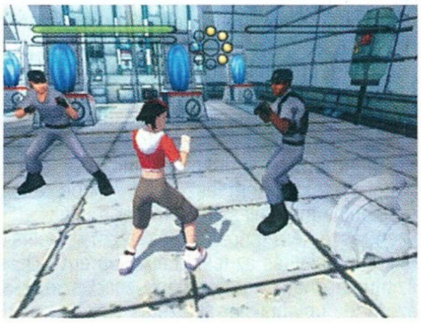


ORCHID

ÚJABB LÁNY AZ ONI(DN) CSALÁDBÓL

FEJLESZTŐ **ARGONAUT**
KIADÓ **? (MÉG NINCS)**
MEGJELENÉS
XBOX 2002. VÉGE (NTSC)

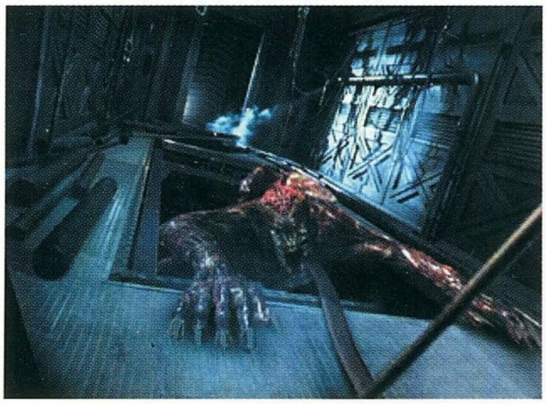
Az Orchid első pillantásra leginkább a tavalyi év elején megjelent Onira hasonlít. Másodikra is. Itt is kívülről irányítjuk hősnőnket, akinek a nyomában itt is egy gonosz nagyvállalat zsoldosai loholnak, ráadásul fő fegyverünk itt is öklünk lesz. A játék különlegessége az lesz, hogy amnéziás leánykánk (múltjának kiderítése lesz a feladatunk) különféle hatalmas szörnyekké is át tud alakulni, hogy imígyen verje le a gyanútlan katonákat és civileket. A grafikai kivitelezés meglehetősen különösre sikerült, olyan, mintha nem is egy játékot irányítanánk, hanem egy képregényben vennénk részt; ez nem csoda, hiszen a Spawn-képregények egyik alkotója, Tony Daniel tervezte meg a stílust, illetve részt vett a sztori kialakításában is. A fejlesztők több kiadóval is tárgyalásban vannak, egyelőre azonban a játékra még nincs szerződésük. Siker esetére az Argonaut nem zárta ki egy esetleges PS2- vagy GC-verzió elkészítését sem.



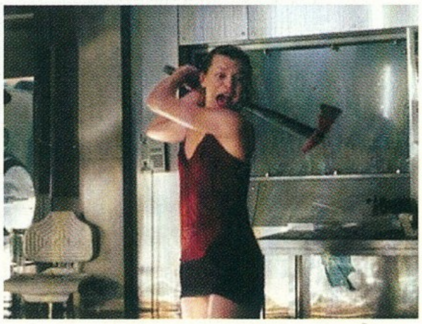
RESIDENT EVIL

2002 – A GONOSZ ÉVE

Talán a legfontosabb hír a Capcom világhírű sorozatával kapcsolatban, hogy felgyorsították a GameCube-verziók készítését: rengeteg fejlesztőt irányítottak át a játékokhoz más projektekről, és csak 2002-ben öt Residet Evil-játékot jelentetnek meg GameCube-ra. Márciusban (a dátum Japánra vonatkozik) jön az eredeti RE, majd ezt követi a RE2, a teljesen új Resident Evil Zero, és az év vége felé a Code Veronica, majd a RE3. 2003-ban jön a Resident Evil 4, ami Shinji Mikami szerint a „sorozat legjobbja lesz". Egyébként a végéhez közelednek a Resident Evil-film utómunkálatai is, az amerikai mozikban április 2-án mutatják be. A rendező Paul Jackson (Mortal Kombat) lesz, és a két főszereplőt Milla Jovovich, illetve Michelle Rodriguez alakítja majd. A film nem valamelyik játék alapján készül, csak a világot vették át azokból. A sztori szerint baleset történik az Umbrella cég egyik üzemében, mire kiküldenek egy kommandót, hogy vizsgálják ki az ügyet – innentől a megszokott séma szerint alakulnak a dolgok, rengeteg zombi, élőhalott dobermann és mutáns tör majd hőseink életére. Túl sok eszmei mondanivalót nem fog tartalmazni a film, viszont alkalmunk lesz látni a miniszoknyás Milla Jovovichot, amint baltával, pisztollyal, gépfegyverrel, valamint minden keze ügyébe akadó más tárggyal henteli a zombikat – ez nem mindennapi élményt jelenthet a sorozat rajongóinak.







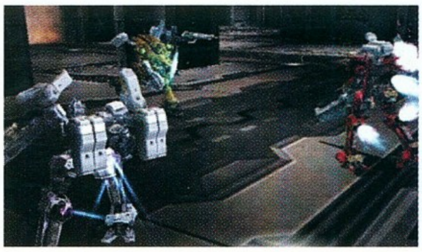
ARMORED CORE3

TÁN CÉL A PÁNCÉL?

FEJLESZTŐ/KIADÓ **FROM SOFTWARE**
MEGJELENÉS **2002. PS2 2002. ŐSZ 22. (JAPÁN)**



A PS2 debütálásával szinte egy időben megjelent Armored Core 2, ha finoman akarok fogalmazni, nem tartozott az igazi sikerjátékok közé, sőt, elég nagy bukás volt, és nem csak Japánban, de a világ többi részén is. A játszhatóság idegesítően nehéz volt, a grafika sem volt túl szép, hamar feledésbe merült az egész. A From software most ezt a baklövését próbálja helyrehozni a 3. résszel. A grafika jelentős változásokon esett át, a hátterek és főleg a mechek sokkal több poligonból állnak, mint azelőtt. Tervezőjük Shoji Kawamori, kinek elmondása szerint egy-egy robot több mint 200 alkatrészből áll majd. Küldetésekből most sem lesz hiány, több tucat áll majd a rendelkezésünkre. Érdekesség továbbá, hogy a játék Dolby Surround Pro-Logic II kompatibilis, így a hanghatásokkal nem lesz gond. A robotokat tuningolhatjuk, fejleszthetjük, bár a játék ezen része nem újdonság. Azonban remélhetőleg az irányítás az lesz! Legalább egy ZOE szintű játszhatóságot várnánk, mert az egyszerű, de ugyanakkor élvezetes volt.





FENGSHEN YANYI LEGENDS OF GODS

BIZTATÓ KILÁTÁSOK

KIADÓ/FEJLESZTŐ **KOEI** MEGJELENÉS **PS2/GC 2002. NYÁR (JAPÁN)**





A Koei bejelentette legújabb játékát, az európai fülnek kissé furcsa, Fengshen Yanyi névre hallgató manga stílusú real time RPG-jét, ami egy jelenleg Japánban futó, elképesztő sikerrel vetített anime-sorozaton alapul. A karaktertervező és producer Takeshi Okazaki nem mindennapi sztorival rukkolt elő. Az ókori Shang dinasztia után 3 évvel a gonosz istent, bizonyos DaQi-t és hadseregét száműzik a kínai területekről. Később azonban a sötét seregek ismét felbukkannak. Tanácstalanság és nyugtalanság lesz úrrá. Néhány varázsló parancsára azonban a gonoszok után ered egy falusi fiú (CiGa), vele kell felkutatnunk és legyőznünk a fekete seregeket és istenüket, DaQi-t. Persze nem leszünk teljesen egyedül, kalandozásaink során mások is társulnak majd mellénk szép számmal, de CiGa a legfontosabbnak mégis misztikus fegyverét, a BaoBei-t tartja. Ez a „szerszám" emberfeletti tulajdonságokkal van felruházva, és tulajdonosával együtt fejlődik. A grafika egyébként nagyon látványosnak ígérkezik, leginkább a Dynasty Warriors-sorozathoz lehetne hasonlítani, csakúgy, mint a karaktereket.

SCANDAL

NEM IS OLYAN BOTRÁNYOS!

KIADÓ **SCEA** FEJLESZTŐ **SUGAR AND ROCKETS** MEGJELENÉS **PS2 2002. TAVASZ (JAPÁN)**

A Sugar and Rockets fejlesztőcsapat, aki felelős volt többek között a Ghost In The Shellért vagy a Jumping Flash 3-ért, most valami egészen új és érdekes játék létrehozásán fáradozik. A stílusmeghatározás egyszerűen csak az I.A.D. nevet kapta és ez az Interactive Anime Drama rövidítése – merthogy a Scandal egy interaktív krimi lesz! A produkció vezetője szerint teljesen szabad kezet kapunk a játékban, azaz a történetet mi alakítjuk szájízünk szerint, azaz tulajdonképpen mi leszünk a rendezői egy anime rajzfilmnek. Persze azért az alaptörténet adott. Egy fényképészlányt kell kihúznunk a slamasztikából, aki gépével véletlenül „lekapott" egy gyilkosságot, ennek azonban az alvilág nem kimondottan örül. A rendőrséggel is összetűzésbe kerülünk, és mivel ők sem segítenek, egyedül kell megoldanunk a helyzetet. Innentől kezdve miénk az irányítás és a forgatókönyv. Kalandozásaink során szert tehetünk majd segítőtársakra, de ha túl gorombák vagyunk, akkor magunkra maradunk. A különböző szituációk rengeteg drámai elemet tartalmaznak, tényleg olyan az egész, mint egy film. A játékban több mint 3 órányi párbeszéd hangzik el, ami azért valljuk meg, nem semmi! Elvileg készül az angol verzió is, amit kíváncsian várunk.









SUIKODEN 3

A SQUARESOFT NYOMÁBAN

KIADÓ/FEJLESZTŐ **KONAMI** MEGJELENÉS **PS2 2002. ŐSZ (JAPÁN)**



A Suikoden sorozat első 2 része még Playstationre készült, producere Yoshitaka Murayama. A harmadik rész erősen hasonlít a Squaresoft hamarosan megjelenő játékához, a Kingdom Heartshoz. Itt is rajzfilmszerű figurák lesznek hőseink, akik mellesleg – ha kell – tudnak beszélgetni az állatokkal is. A Suikoden III-ban három fő karakter kapott helyt, akik egyszerre kezdik a játékot, és némi bevezetés után nekünk kell kiválasztani, hogy melyiket irányítjuk. Mivel egyszerre több időben és helyen játszódik a sztori, sűrűn kell majd váltogatnunk a szereplők között. Az egyik főhős például Mongólia környékén lesz a jelenben, míg a másik a középkori Európában, tehát a múltban. Azért arra kíváncsiak lennénk, hogy hogyan valósítják ezt meg, de van egy olyan érzésünk, hogy a Konami meg fogja majd oldani ezt a problémát. Alapjában véve a történet lineárisnak ígérkezik, de a készítők szerint ennek ellenére nem válik majd unalmassá. Úgy legyen!



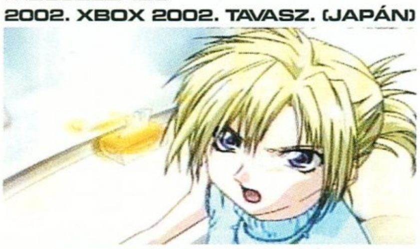




TRIANGLE AGAIN

HÁROMSZÖG AZ X-EN

FEJLESZTŐ/KIADÓ
PRODUCTION I.G.
MEGJELENÉS
2002. XBOX 2002. TAVASZ. (JAPÁN)



Az Xbox-fronton ebben a hónapban az egyetlen említésre méltó japán hír a Triangle Again elnevezésű játék volt, ami valami hasonlót fog nyújtani, mint az előbb említett Scandal: egy interaktí anime képregény rendező/forgatókönyvírójaként fogunk szerepelni, ugyanis a szerzők egy DVD-re felrámoltak úgy 7 órányi filmet, amelynek egyes részeit aszerint fogjuk látni, hogy milyen döntéseket hozunk a játék során. A PS2 verzió egyébként a napokban jelenik meg Japánban, azonban az Xboxra való adaptálás – érthető okokból – kicsit elcsúszott. A képek és az elképzelés alapján ígéretes próbálkozásnak tűnik, de a történetről egyelőre nem tudni még semmilyen konkrétumot.



WANGAN MIDNIGHT

JÓ KÉPET LEHET VÁGNI HOZZÁ

KIADÓ **CRAVE** FEJLESZTŐ **GENKI**
MEGJELENÉS **PS2 2002. MÁRCIUS (NTSC) 2002. NYÁR (PAL)**



A játék stílusának meghatározása itt sem az egyszerű „autóverseny" nevet kapta, pedig alapjában véve erről van szó. A „C.M.R." rövidítés teljes hosszában így hangzik: Comic Manga Racer. Aki játszott már a Tokyo Xtreme Racer Zeroval, annak a Wangan név ismerős lehet. Ez volt ugyanis az egyik legnehezebb pályaszakasz ebben a játékban. Tulajdonképpen a Wangan Midnight a TXRZ továbbfejlesztett változataként fogható fel. Éjszakai versenyek, gyönyörű japán sportkocsik, remek tuningolási lehetőségek. Az újítás szinte mindenhol megmutatkozik. A verdák már nem csupán ködnevek, hanem igazi autómárkák. Nissan Skyline GT-R, Toyota Supra GT, Honda S2000… stb. A menürendszer teljesen át lett alakítva, a garázs látványa pedig fantasztikus. (Olyan – persze feltupírozva –, mint anno a Street Rodban) Ami pedig a legjobban tetszett, az a „comic manga" név alatt lapul. Az ellenfeleket ugye itt is ki kell hívni egy-egy menetre, de a riválisok arcát és mimikáját (és mienkét is) verseny közben a gép kirajzolja a képernyőre! Ha vezetünk, karakterünk arca mosolyra derül, a rivális bandatagé pedig eltorzul, de ha vesztésre állunk, ábrázatunkra hamar ráfagyhat a mosoly. Nagyon hangulatos és poénos megoldás. Ha futamot nyerünk, pénz üti a markunkat, amit új autó vásárlására, vagy a meglévők tuningolására fordíthatunk. Minden szereplőnek (kb. 400 fő) elméletileg külön hangja lesz, de ez még nem tisztázott. Ami viszont nem nagyon változott, az a grafika. Most sem mondható a GT3 riválisának, csakúgy, mint ahogy a TXRZ sem. Remélem a pályák mennyiségét tekintve lesznek változások, mivel az az ominózus egy pálya igen csak karcsú. Ha minden jól megy, (remélhetőleg) nyár környékén nálunk is kapható lesz.



2002 LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉKAI PS2



A PS2 számára a tavalyi év hihetetlenül sikeres volt. Manapság már senki nem emlékszik az egy évvel ezelőtti gép- és programhiányra, hiszen az év második harmadától kezdve mostanáig tartó áradatban bőven érkeztek (érkeznek) a kiváló minőségű játékok, ráadásul a gépet is igen olcsón meg lehet már vásárolni. Karácsony előtt pedig olyan dömpinget tapasztaltunk, amihez csak a Playstation legszebb napjaiban volt szerencsénk – megjött a Metal Gear Solid 2, a Grand Theft Auto 3 és a Jak Daxter, hogy csak hármat emeljünk ki a legjobbak közül. A nagy kérdés persze az, hogy mi várható a 2002-es évben, mik lesznek az év legjobb játékai. 2002 lesz az az év, amelyben elkezdődik az online játék PS2-n – ennél pontosabb a dátumot egyelőre nem közölték senkivel, és mindössze négy játékról lehet biztosan tudni, hogy támogatja majd a netes játék lehetőségét (SOCOM, Twisted Metal Online, FFXI, Automodellista). Az idei év során sem fogunk szűkölködni minőségi programokban, és még csak tippelni sem merünk, hogy a kiadók miket rejtegetnek tarsolyukban – csak a Capcomnál például három olyan PS2-játék van fejlesztés alatt, amiről még semmit nem lehet tudni (mi egy Castlevaniat azért tippelnénk).

VIRTUA FIGHTER 4

KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **AM2**
MEGJELENÉS **2002. FEBRUÁR (JAPÁN) 2002. NYÁR (PAL)**



Ugyan a Sega már majdnem egy éve bejelentette, hogy minden létező konzolra elkezdenek játékokat fejleszteni, ennek gyümölcse még csak most kezd beérni. PS2-re a legnagyobb ágyújuk idén a csak erre a konzolra készülő VF4 lesz. A játékban lesz két új karakter, Vanessa (ő Vale Tudo stílusban harcol) és Lei-Fei, a szerzetes (a Shaolin-Ken harcművészetek mestere); Taka, a szumózó viszont nem tér vissza a ringbe. A gyönyörű grafika mellé néhány plusz játékmód is dukál az otthoni verzióhoz, például a gyakorlás, amiből rögtön háromféle lesz. Mi azoban leginkább az AI-módra vagyunk kíváncsiak, ebben ugyanis egy általunk választott karakternek taníthatjuk meg, hogy hogyan küzdjön – amikor végrehajt egy mozdulatot, akkor az egyik gombbal „megdicsérhetjük", egy másikkal pedig „leszidhatjuk", így alakítva ki harcmodorát. Természetesen memóriakártyán átvihetjük az általunk nevelt vitézt egy barátunkhoz, és össze is ereszthetjük tanítványainkat.

XENOSAGA EPISODE 1 DER WILLE ZUR MACHT

KIADÓ **NAMCO** FEJLESZTŐ **MONOLIT SOFT**
MEGJELENÉS **2002. FEBRUÁR (JAPÁN) 2002. VÉGE (PAL)**

Az ex-SquareSoft-alkalmazottakból álló Monolith már majdnem elkészült a Xeno-széria kezdő darabjával (a korábban PSX-re megjelent Xenogears a történet ötödik fejezete volt). A játék a messzi jövőben (jórészt a nyolcadik évezredben) játszódik, és amellett, hogy egy idegen faj – a Gnosis – ellen kell küzdenünk, még két nagyhatalmú vállalat belső harcából is ki kell venni részünket. A harc a szokásos ATB-rendszerben lesz megoldva, gyorsaságunk attól függ majd, hogy milyen erősségű támadást használtunk legutóbb. A játék közepes hosszúságú lesz (már az RPG-khez képest, a fejlesztők 25 órára saccolják), viszont valami eszméletlen mennyiségű – majdnem nyolc órányi! – átvezető jelenetet fog tartalmazni, hogy teljesen megismerhessük a húsz kipróbálható karakter háttértörténetét. Lesz egy minijáték is, amiben mecheket (hivatalosan AGWS névre hallgatnak) kell csatába vezetnünk, és ezt akár osztott képernyőn is kipróbálhatjuk.





JÁTÉK CÍME	KIADÓ	MEGJ.	JÁTÉK CÍME	KIADÓ	MEGJ.
Aliens: Colonial Marines	Electronic Arts	Nyár	**Outcast 2: Lost Paradise**	?	Tél
Ape Escape 2	Sony	Nyár	**Race Of Champions**	Activision	Nyár
Armored Core 3	From Software	Nyár	**Rayman Arena**	Ubi Soft	Tavasz
Automodellista	Capcom	Ősz	**Red Faction 2**	THQ	Tél
Black & White	Electronic Arts	Ősz	**Return to Castle Wolfeinstein**	Activision	Tél
Blood Omen 2	Eidos	Tavasz	**Rubu Tribe**	Interplay	Nyár
Broken Sword: The Sleeping Dragon	?	Tél	**Sled Storm 2**	Electronic Arts	Tavasz
Colin McRae Rally 3	Codemasters	Ősz	**SOCOM: US Navy Seals**	Sony	?
Delta Force	Novalogic	Nyár	**Soul Calibur 2**	Namco	Tél
Deus Ex: Dark Conspiracy	Eidos	Tavasz	**Spider-Man: The Moovie**	Activision	Nyár
Final Fantasy XI	Square EA	?	**Star Wars Jedi Starfighter**	Activision	Tavasz
Hitman 2: Silent Assasin	Eidos	Tavasz	**Stuntman**	Infogrames	Ősz
Jade Cocoon 2	Ubi Soft	Tavasz	**Summoner 2**	THQ	Ősz
Kingdom Hearts	Square EA	Ősz	**Tekken 4**	Namco	Tavasz
Malice: Kat's Tale	?	Ősz	**TimeSplitters 2**	Eidos	Nyár
Medal of Honor: Fighter Command	Electronic Arts	Tél	**The Fellowship of the Ring**	Electronic Arts	Tél
Medal of Honor 3	Electronic Arts	Tél	**The Thing**	Universal Interactive	Ősz
Motorhead 2	?	Nyár	**Tomb Raider**	Eidos	Tél
Need For Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	Nyár	**Turok Evolution**	Acclaim	Ősz
No One Lives Forever	Universal Interactive	Tavasz	**V-Rally 3**	Infogrames	Ősz

ONIMUSHA 2

FEJLESZTŐ/KIADÓ **CAPCOM**
MEGJELENÉS **2002. MÁRCIUS (JAPÁN) 2002. NYÁR (PAL)**

Az Onimusha Warlords volt idén az első PS2-játék, ami eladásokban átlépte a bűvös 1 milliós határt. Második része radikális változtatásokat nem fog tartalmazni az első részhez képest (ld. 2001/9 számunkat), mindössze az előd hibáit igyekeznek kijavítani, illetve a lehetőségekhez képest mindenen javítani. A főszereplő személye is megváltozott, ezúttal egy Yagyuu Juyuubei nevű harcost kell irányítanunk, aki arra ér haza kicsiny falujába, hogy azt démonok ostromolják. Hősünk nem tökörészik sokat, nekilát, hogy levágjon minden lényt, aminek csápja, karma, vagy más undorító kinövése van.

A háttérben egy ismerős, Oda Nobunaga irányítja a szörnyeket, remélhetőleg ezúttal sikerül őt is végleg a süllyesztőbe küldenünk. A grafika sokat finomodott, s ugyan a hátterek még mindig előre rendereltek, azonban nagy figyelmet fordítottak arra, hogy ne tűnjön művinek a vidék: a legtöbb tereptárgyat animálták: az égen madarak repkednek, a fákat fújja a szél, a falvakban pedig tyúkok rohangásznak. Talán a legörvendetesebb változásnak mégis az tűnik, hogy néha több társunkkal együtt harcolhatunk a démonok ármádiái ellen, olykor tucatnyinál is több lény fog egyszerre harcolni.



KINGDOM HEARTS

FEJLESZTŐ **SQUARESOFT/DISNEY**
KIADÓ **SQUARE EA** MEGJELENÉS **2002.**



Már többször is beszámoltunk a SquareSoft és a Disney együttműködéséből származó játékról, melyben egy Sora nevű fiatal fiú lesz a főszereplő. Amikor egy gonosz népség, a Szívtelenek romba döntik világát, elragadják mellőle barátnőjét és legjobb barátját (Kairit és Rikut), úgy dönt, hogy elindul megkeresni őket. Csatlakozik hozzá Donald Kacsa és Goofy, akik viszony Mickey királyt keresik. Tulajdonképpen a játék innentől kezdve hagyományos Square-stílusú RPG, akciódús csatákkal, és a megszokottnál kevésbé összetett fejlődési rendszerrel. Szinte minden Disney-karakter szerepelni fog a játékban, a pozitív hősök a mi oldalunkon (általában harcban megidézhető lényként), a gonoszok pedig természetesen ellenünk. Itt lesz mindenki Tarzantól Micimackóig, Dumbótól Hófehérkéig, Piroskától Herkulesig. Néhány régi Tetsuya Nomura alkotta Final Fantasy-hős is visszatér, mint Selphie, Tidus, Cid vagy éppen Wakka. A Final Fantasykból megszokott varázslatok is visszatérnek, és a játék gyönyörűen néz ki, ami nem csoda, hiszen a karakterek animációit a Disney szakemberei készítik.



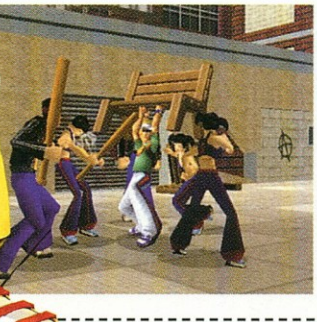


STATE OF EMERGENCY

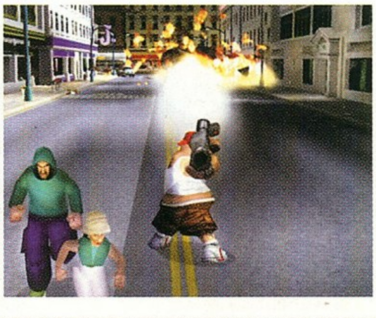
KIADÓ **ROCKSTAR GAMES** FEJLESZTŐ **VIS** MEGJELENÉS **2002. MÁRCIUS (PAL)**



A rosszfiúk kalandjainak bemutatására mostanában nagyon ráállt Rockstar következő játéka még tovább megy a brutalitásban – a GTA 3 ehhez képest szende kis Barbie-szimuláció volt. A játékban egy amerikai vállalat (The Corporation) ellen kell küzdenünk, minden lehetséges módszert bevetve. Küldetéseinket (175-öt terveznek!) az ellenállást szervező brigádtól kapjuk, ezek nagyon sokfélék lesznek: egy tárgy megszerzése vagy valakinek a kicsinálása, egy irodaház felrobbantása, vagy valakinek a megvédése – mindezt úgy, körülöttünk tombol az erőszak, és a cég állig felfegyverzett zsoldosai a nyomunkban koslatnak. Lesz egy másik játékmód is, melynek címe sokatmondóan „Chaos" – itt az lesz a célunk, hogy minél rövidebb idő alatt minél több felforgató elemet nyírjunk ki. Fegyverként mindent felhasználhatunk, a baseball-ütőktől, és késektől kezdve a pisztolyokon át egészen a rakétavetőkig és gránátokig. A fejlesztők egyébként arra a legbüszkébbek, hogy egyszerre akár 200 karakter is a képernyőn lehet, és mindegyikük külön reagál a cselekedeteinkre.







2002 LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉKAI GAMECUBE



Noha Amerikában már pár hónapja megjelent a Nintendo legújabb masinája (Japánról nem is beszélve), az csak pár napja derült ki, hogy mi mikor kaparinthatjuk a kezeink közé a szép lila (oké, kapható lesz feketében is) dobozt. Az európai megjelenés napja...

...május harmadika, karikázzátok be a naptárban ezt a napot. Az persze egyáltalán nem biztos, hogy ez azt is jelenti, hogy kicsiny hazánkban majd ettől a naptól kezdve lehet majd megvásárolni, hiszen a kontinens viszonylag kevés, 500.000 darab gépet kap indulásként, és nálunk azért vannak fontosabb piacok is. A GC ára egészen elképesztő, mintegy 60.000 forint lesz (249 euro), ami majdhogynem a fele az Xboxénak! (Persze ez az átszámolás merőben elméleti, a magyar disztribútor egyelőre nem tudta megadni a pontos árat, és ez természetesen akár boltonként is változhat.) A géphez első nap rengeteg játékot lehet majd megvenni, összesen 21-et – ami ebben meglepő az az, hogy mindössze két Nintendo-kiadású program lesz, a WaveRace és Luigi. A Pikmin körülbelül egy, a Super Smash Brothers körülbelül két hónapot fog késni (a játékok teljes listáját kicsit arrébb megtaláljátok, lehet böngészni; arra a Spidermanra meg a Kemco-féle Batmanra kíváncsiak vagyunk, ezekből még képet sem láttunk...)

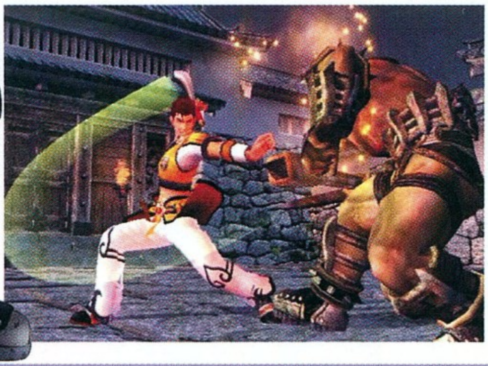
2002-ben a cég rengeteg ütős programot akar kiadni, reményeik szerint idén kijön az új Zelda, az új Mario, az új Kirby, az azonban – szerintünk – meglehetősen hihetetlennek hangzik, hogy ezek Európában is megjelennének még ez évben; ezt ígéri ugyanis a cég.

SOUL CALIBUR 2



KIADÓ/FEJLESZTŐ **NAMCO** MEGJELENÉS **2002. VÉGE (NTSC)**

A Dreamcast legjobb verekedős programja visszatér, valamikor az év végén jelenik meg a második rész, mindhárom új konzolra – elsőként azonban GC-re (az automata pár hónapon belül kijön Japánban). A XVI. században játszódó programban a legtöbb régi szereplő újra szerepelni fog („mistress" Ivy is!), de lesznek újoncok is, mint Hon Yun Tsung, aki karddal küzd, Tarim, egy fiatal lány két görbe tőrrel, valamint Sophitia nővére, Cassandra (ő a hagyományos „kard és pajzs"-kombinációban bízik). Rengeteg új, könnyen előhívható mozgást adnak minden karakternek, hogy már az első meccsek is látványosak legyenek, valamint teljesen átdolgozták a pályákat. Immár nem kör (jó, nyolcszög) alakúak lesznek, hanem sokkal valóságosabbak – templomokban, kikötőkben, várakban, barlangokban kell majd kiütnünk, a legtöbb helyen lesznek magasság-különbségek is, valamint törhető falak (természetesen lesz néhány egyszerűbb hely is, ahol még mindig az nyer, aki kilöki a másikat a ringből). A főellenség érdekes módon megint Nightmare lesz, és az ígéretek szerint az egyjátékos-mód sokkal változatosabb lesz, mint az elődben, pedig azt is jó sokáig tartott kivégezni.





JÁTÉK CÍME	KIADÓ	MEGJ.
Animal Forest +	Nintendo	Nyár
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	Tavasz
Colin McRae Rally 3	Codemasters	Ősz
Evolution Worlds	Ubi Soft	Ősz
Galleon	Interplay	Tél
James Bond: Agend Under Fire	Electronic Arts	Tavasz
Mario Sunshine	Nintendo	Tél
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway	Ősz
Pac-Man World 2	Namco	Nyár
Phantasy Star Online	Sega	Ősz
Race of Champions	Activision	Nyár
Rayman Arena	Ubi Soft	Tavasz
Resident Evil 0-1-2-3-CV	Capcom	Nyár-Tél
Rune	From Software	Nyár
Sega Soccer Slam	Sega	Nyár
Shrek	THQ	Nyár
Skies of Arcadia	Sega	Ősz
Spy Hunter	Midway	Tavasz
Turok Evolution	Acclaim	Ősz
The Legend of Zelda	Nintendo	Tél

A GC-VEL EGYÜTT MEGJELENŐ PAL - JÁTÉKOK	
Batman: Dark Tomorrow	Kemco
Batman Vengeance	Ubi Soft
Burnout	Acclaim
Crazy Taxi	Acclaim
Dave Mirra Freestyle BMX	Acclaim
Donald Duck Quack Attack	Ubi Soft
ESPN Winter Sports 2002	Konami
Gauntlet Dark Legacy	Midway
International Superstar Soccer 2	Konami
Luigi's Mansion	Nintendo
NHL Hitz 20-02	Midway
Sonic Adventure 2 Battle	Sega
Spiderman	Activision
Star Wars Rogue Squadron II	Activision
Super Monkey Ball	Sega
Tarzan Untamed	Ubi Soft
Tetris Worlds	THQ
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision
Universal Studios	Kemco
WaveRace: Blue Storm	Nintendo

SONIC ADVENTURES 2 BATTLE

KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **SONIC TEAM** MEGJELENÉS **2002. MÁJUS (PAL)**



Sonic nemsokára megteszi első lépéseit egy Nintendo-konzolon. A Battle tulajdonképpen a DC-s változat (tőlünk 90%-ot kapott augusztusban) átirata, néhány többjátékosmóddal feldúsítva. Lesz például egy versenyfutás, ahol osztott képernyőn rohanva kell előbb a célba érnünk. Egy másik új játékmóddal kincset kereshetünk: Knuckles, illetve Rouge pályáin kell megtalálnunk egy hatalmas drágakövet. Lesz egy szumó-szerű játék is, itt ki kell löknünk ellenfelünket a ringből. A Chao-k nevelésén is sokat változtattak, a kis lényeket ezentúl jóval több étellel láthatjuk el, és fejlődésüket sokkal részletesebb adatok segítségével tervezhetjük meg. A DC-verzióban is volt már Chao-verseny, ez innen sem hiányzik, viszont a GBA-nak köszönhetően sokat fejlődött. Ha ugyanis átmásoljuk Chao-nkat egy Sonic Advance cartridge-ra (sőt, egy üres GBA-ra is rávehetjük, ám ilyenkor nem tudjuk elmenteni), akkor azt ott tovább nevelgethetjük, erősíthetjük, az ott szerzett gyűrűkön vásárolhatunk neki különféle tárgyakat, majd az így feltápolt lényeket a GBA-n is összeereszthetjük egy barátságos versenyfutásra, vagy egy – kevésbé barátságos – Chao Karate nevű küzdősportban.







ETERNAL DARKNESS

KIADÓ **NINTENDO**
FEJLESZTŐ **SILICON KNIGHTS**
MEGJELENÉS **2002. NYÁR. (PAL)**

A Silicon Knightsnál dolgozók készülő játékukat pszichotrillernek nevezik, így próbálván megkülönböztetni azt a szerintük cseppet sem ijesztő, inkább a B-kategóriás horrorfilmekre hasonlító Resident Evilektől. A játékban egy ősi hatalom ellen kell felvennünk a harcot, az időben utazva. Hol egy római centuriót, hol egy lézerfegyverrel felszerelt cyborgot, hol egy középkori lovagot kell harcba vezetnünk a legkülönfélébb teremtmények ellen. Eddig ez nem sokban különbözik az említett RE-ktől, viszont az, hogy az általunk irányított karakter a szörnyűséges teremtmények láttán rövid időre megőrülhet, meglehetősen sokat dobhat a rémisztő hatáson. Ha ez bekövetkezik, akkor egy ideig minden cselekedetünk csak hősünk képzeletében történik meg – ez legtöbbször valamilyen kegyetlen halálnemet takar. Az ígéretek szerint ez a rendszer nem lesz könnyen kiismerhető, sosem tudjuk majd biztosan, hogy tényleg egy szörny jön-e felénk, vagy már megint csak képzelődünk. A játék megjelenési dátumát már többször eltolták (főképp, ha számításba vesszük, hogy eredetileg N64-re készült), de most biztosnak tűnik, hogy nyáron eljut hozzánk is!



STARFOX ADVENTURES

KIADÓ **NINTENDO** FEJLESZTŐ **RARE** MEGJELENÉS **NYÁR**



A Rare még Dinosaur Planet néven, N64-re kezdte el fejlesztgetni ezt a játékot, aztán amikor eldöntötték, hogy inkább GameCube-ra adják ki (másfél évet dolgoztak rajta...), messzire hajították a főhőst, és inkább Fox McCloudot – a StarFox-játékok hősét – ültették a helyére. Maga a játék a Zelda és a Banjo keverékének tűnik: a harc és a kezelés „zeldás", tehát az ellenfelekhez tudjuk igazítani a kamerát; viszont igen nagy szerepe lesz Tricky-nek, a kis triceratopsznak is. Őt ugyan nem közvetlenül irányítjuk, viszont különböző parancsokat (lábhoz!, áss!, tereld el a figyelmét!) adhatunk ki neki. A régi StarFoxból is visszatérnek segítőink, Slippy, Peppy és Rob, sőt, a fejlesztők arra is ígéretet tettek, hogy lesznek űrcsaták az Adventuresben, bár erről részleteket még nem adtak közre. A játék másik főszereplője egy Krystal nevű lány lesz, általában csak tanácsokkal segít minket, de néhányszor őt kell irányítanunk (például vele kell majd kiszabadítani a csapdába esett Foxot). A StarFox Adventures hihetetlenül gyönyörű játék, a lények részletesen vannak kidolgozva, és a táj kidolgozása is rengeteget fejlődött az E3 óta.



2002 LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉKAI XBOX



Az Xbox európai megjelenési dátumát – március 14. – már ismerjük pár hónapja, a részletek azonban egyelőre meglehetősen homályosak. Az már biztos, hogy körülbelül 115.000 forintnyi euroért fogják árulni, és az is, hogy jó ideig (szeptemberig) hivatalosan nem lesz kapható (nem mintha ez komoly akadályt jelentene, aki akar az legfeljebb Ausztriából hoz magának). Lista ugyan egyelőre még nincs a géppel együtt megjelenő játékokról, ám az biztos, hogy az amerikai start legsikeresebb programjait megtaláljuk, csakúgy, mint néhány exkluzív játékot, például a Rallisport Challenge-t.
Idén kezdődik meg a hivatalos online játék is, ám ennek az időpontját egyelőre sűrű homály fedi, jelenleg kora nyarat mondanak a Microsoft illetékesei. Az viszont biztos, hogy 25 fejlesztő készíti gőzerővel a netet támogató játékokat, többek között a Sega és a Microsoft jövő évi sportkínálata biztos, hogy átélhetővé teszi a másik megalázásának felemelő érzését. Van még pár ígéretes játék, amit 2002 végére ígérnek a fejlesztők – Project Ego, Panzer Dragoon, Doom 3 –, remélhetőleg nem fognak késni. Mellesleg kérjük a Halo 2-t!

UNREAL CHAMPIONSHIP

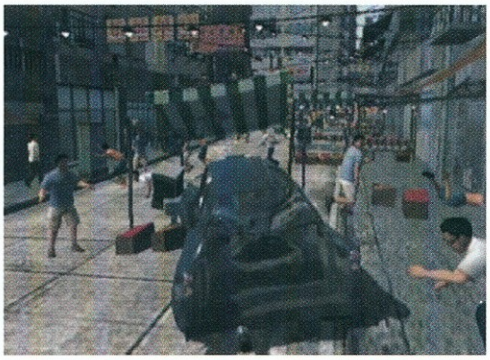
KIADÓ **INFOGRAMES**
FEJLESZTŐ **DIGITAL EXTREMES**
MEGJELENÉS **2002. (PAL)**



Bár a névből arra lehet következtetni, hogy az UC tulajdonképpen az Unreal Tournament Xboxos verziója, ez távolról sem igaz, a készítők fenekestül felforgatták az eddigi FPS-ek rendszerét. Az egyjátékos-mód tulajdonképpen felkészülés az igazi megmérettetésre – az itt nyújtott jó teljesítménnyel új pályákat, fegyvereket, járműveket szerezhetünk, miközben figuránk tapasztalatot gyűjt, fejlődnek képességei. A csapatjátékokban (CTF, Domination, Bomb Run) nekünk kell kiválasztani a banda tagjait, a meccs előtt meg kell határoznunk a stratégiát, amit mindenki megpróbál legjobb tudása szerint követni – ha ez sikerül, akkor a többiek is fejlődnek. Kicsiny csapatunkat természetesen összeereszthetjük a barátaink brigádjával, akár osztott képernyőn, akár link-kábelen. Természetesen az igazi móka az online játék lesz, ahol maximum 16-an küzdhetünk. Talán a legbarátságosabb dolog ebben az lesz, hogy egy géppel, osztott képernyőn ketten is felmehetünk a netre, és akár más játékokban is részt vehetünk! Megjelenési dátum még nincs, mindenesetre addig nem adják ki, amíg nem indulnak be az Xbox-szerverek.

WRECKLESS THE YAKUZA MISSIONS

KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **BUNKASHA**
MEGJELENÉS **2002. MÁRCIUS (PAL)**



A Double Steal néven fejlesztett játék annyira megtetszett az Activisionnek, hogy elvállalták annak angol nyelvű terjesztését, immár Wreckless néven (az üzlet keretében némileg moderálták a játékot, már nem lehet elütni a gyalogosokat). A programban két rendőrlány útját kell egyengetnünk, a yakuzák (= japán maffia)ellen kell felvennünk a harcot. Egyetlen fegyverünk az autónk lesz, igaz, azokból óriási lesz a kínálat, a háromkerekű kínai rendőrautótól a sportkocsikon keresztül a katonai járművekig. Körülbelül 15 küldetés vár majd ránk (plusz néhány titkos), melyek elég sokfélék lehetnek: bódék elpusztítása, bombák összeszedése, fotók készítése – vagy egyszerűen az ellenfelek autóit kell legyűrnünk. A grafika csodálatos lett, járművünkkel bejárhatjuk az egész várost, természetesen töltögetés nélkül – beronthatunk áruházakba, földig rombolhatunk e kikötőt, de akár egy buddhista templomban is rendet tehetünk – eközben persze autónk is darabokra szakad (igaz, a teljesítménye nem változik).

JÁTÉK CÍME	KIADÓ	MEGJ.	JÁTÉK CÍME	KIADÓ	MEGJ.
Battlefield 1942	Electronic Arts	Ősz	**No One Lives Forever 2**	Universal Interactive	Tél
Black & White	Electronic Arts	Ősz	**Orchid**	?	Ősz
Blood Omen 2	Eidos	Tavasz	**Project Ego**	Electronic Arts	Tél
Bounty Hunter	Crave	Tél	**Race of Champions**	Activision	Nyár
Bruce Lee: Quest of the Dragon	Microsoft	Ősz	**Rallisport Challenge**	Microsoft	Tavasz
Brute Force	Microsoft	Ősz	**Rayman Arena**	Ubi Soft	Tavasz
Burnout	Acclaim	Tavasz	**Return to Castle Wolfeinstein**	Activision	Tél
Championship Manager 2002	Eidos	Tavasz	**Sega GT 2002**	Sega	Nyár
Colin McRae Rally 3	Codemasters	Ősz	**Soul Calibur 2**	Namco	Tél
Crazy Taxi 3	Sega	Nyár	**SWAT Global Strike Force**	Sierra	Ősz
Enclave	Cospiracy	Nyár	**The Fellowship of the Ring**	Sierra	Tél
Galleon	Interplay	Tél	**The Thing**	Universal Interactive	Ősz
Grand Theft Auto 3	Rockstar Games	Tél	**Timesplitters 2**	Eidos	Nyár
House of the Dead 3	Sega	Nyár	**Tom Clancy's Ghost Recon**	Ubi Soft	?
James Bond: Agent Under Fire	Electronic Arts	Tavasz	**Tony Hawk's Pro Skater 3**	Activision	Tavasz
Loose Cannon	Ubi Soft	Tél	**TransWorld Snowboarding**	Infogrames	Tavasz
Malice: Kat's Tale	?	Ősz	**Turok Evolution**	Acclaim	Ősz
Medal Of Honor: Allied Assault	Electronic Arts	Nyár	**Ultimate Blade of Darkness**	Codemasters	Tél
Morrowind	Bethesda	Tavasz	**Unreal Championship**	Infogrames	?
Mortal Kombat Deadly Alliance	Midway	Ősz	**Wreckless: Yakuza Missions**	Activision	Tavasz

GUNVALKYRIE

FEJLESZTŐ **SMILEBIT**
KIADÓ **SEGA**
MEGJELENÉS
XBOX 2002. MÁRCIUS (PAL)

A Gunvalkyrie eredetileg egy forradalmi DC-s játéknak indult, amiben az irányítás fénypisztollyal ÉS kontrollerrel volt megoldva. Mikor a projectet áttették Xboxra, ezt az elgondolást sutba vágták, és egy akciódús, külső nézetet használó játékot kezdtek faragni a Gunvalkyrie-ből. Amikor egy tudós felfedezésének köszönhetően mutánsok hada lepi el a Földet, mindössze ketten állnak készen arra, hogy ezt a veszélyt megállítsák: Kelly, és Saburota (az előbbi gyors, de gyengébb, míg az utóbbi tohonyább, ám nagyokat sebez). A játék küldetés-rendszerű, a fejlesztők változatos missziókat ígérnek, bár az minden pályán alapvető lesz, hogy lények százait gyilkoljuk le. A megölt lényekért fejpénzt kapunk, amiből új fegyvereket vehetünk, illetve a meglévőket erősíthetjük, netán új kiegészítőket szerezhetünk be páncélunkhoz. Harc közben igen fontos lesz a páncélba épített jet-pack használata, hiszen ezzel a szörnyek fölé emelkedhetünk, és így jó eséllyel vadászhatjuk le őket; bár talán mondani sem kell, hogy azért lesznek ugró, illetve repülő ellenfelek is, akik ellen ez a taktika mit sem ér.



JET SET RADIO FUTURE

KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **SMILEBIT** MEGJELENÉS **2002. ÁPRILIS**



A 2000-ben megjelent Jet Set Radio egyike volt a DC legjobb játékainak, azonban kereskedelmi szempontból mégis hatalmas bukás lett. A Sega azonban nem adta fel a próbálkozást, hogy a sorozat sikeres legyen, az újabb rész nemsokára elkészül. A játék alapjai nem változtak, most is egy banda tagjait kell irányítanunk, és ismét csak az lesz a célunk, hogy a riválís bandák területén minél több graffitit, tag-et helyezzünk el. Ezúttal azonban a bejárható terület sokkal nagyobb, a házak sokkal magasabbak, és figuráink sokkal edzettebbek: rengeteg új trükköt tudnak. A rendőrök természetesen nem nézik jó szemmel városszínesítő tevékenységünket, tankokkal, helikopterekkel támadnak majd ránk. Fontos újítás, hogy a program immár támogatja a többjátékos-módot, osztott képernyőn maximum négyen tudunk vetélkedni, és kooperatív játékra is lehetőségünk nyílik majd. Természetesen a játék zenéje megint rendkívül színvonalas lett, a legnépszerűbb japán DJ-k, valamint a Sega saját csapata, a Wavemaster tette össze a muzsikákat.

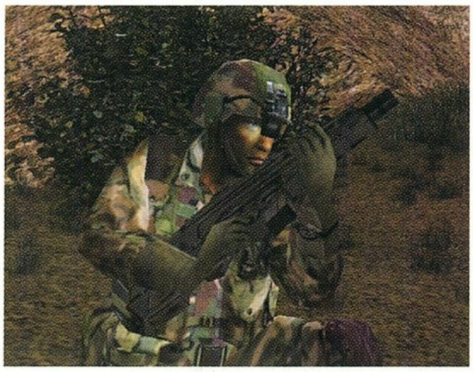




TOM CLANCY'S GHOST RECON

KIADÓ **UBI SOFT** FEJLESZTŐ **RED STORM** MEGJELENÉS **2002. (PAL)**

Tom Clancy neve talán nem hangzik ismerősen, de ha eláruljuk, hogy ő írta például a Vadászat a Vörös Októberre című könyvet, akkor néhányan már be tudják azonosítani. Hozzánk azonban azért áll közel, mert az ő művei ihlették a Rainbow Six-, illetve a Rogue Spear-játékokat, melyek többször is tiszteletüket tették PSX-en, illetve DC-n. A Ghost Recon szintén a realisztikus, taktikai érzéket is kívánó FPS-ek közé tartozik, a különleges egységek tagjaként kell helytállnunk a világ minden pontján. Egy hattagú csapat élén kell részt vennünk a bevetéseken, a tagok között bármikor válthatunk. Négy „kaszt" vár ránk, harcos, mesterlövész, kisegítő és robbantási szakértő, és ami még jobb, a küldetések után fejleszthetjük tulajdonságaikat is. Természetesen rengeteg igazi fegyver vár ránk, egy meglehetősen realisztikus sebesülési-rendszerrel (értsd: egy bekapott golyó, és game over). Ahogy az Unreal Championship is, úgy a Ghost Recon is támogatni fogja a netes játékot, a PC-s verzió tapasztalataiból okulva rengeteg új játékmódot terveznek a készítők.







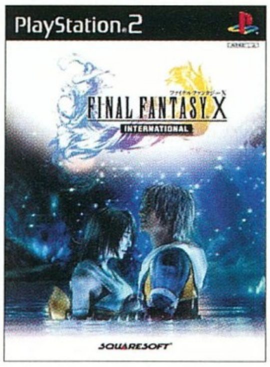


SQUARESOFT® HÍREK

SQUARE-MIX



Japánban január 31-én jelent meg a Final Fantasy X International, ami tulajdonképpen egy deluxe-kiadásnak felel meg (ez az „International"-verzió megszokott dolog a sikeres japán játékoknál, volt ilyen a Shenmue-ből és a Final Fantasy VII-ből is). A játékon kívül tartalmazza az angol szinkront, egy átdolgozott képesség-rendszert, valamint egy DVD-t (Other Side of Final Fantasy 2) is, amin különböző Square-játékokból tekinthetünk meg videókat, meghallgathatjuk a fejlesztőkkel készített interjúkat, valamint Dolby Digital 5.1-es hangzásban élvezhetjük a FFX címdalát. Magában a játékban talán a legjelentősebb változás az eredetihez képest az lesz, hogy a megidézhető lényeknek, az Aeonoknak lesz egy ún. heretic-verziója, melyeket az igazi Aeonok megszerzése után hívhatunk ki egy csatára. Ezek nemcsak sokkal gonoszabban néznek ki, mint az eredetiek, hanem még erősebbek is lesznek. Következő számunkban egyébként igen részletesen foglalkozunk majd mi is a sorozat tizedik részével, részletes végigjátszással, a titkos dolgok leírásával készülünk.



FINAL FANTASY XI

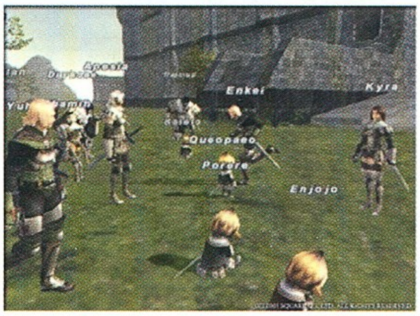






Múlt hónapban már nagy vonalakban bepillantást nyerhettünk a Final Fantasy XI kasztrendszerébe, ezen számunkban – ahogy azt megígértük – a harcrendszert vesszük górcső alá.

A játék minden eddigi FF-megoldással szakít, az új rendszert ACB-nek, azaz Action Command Battle-nek hívják. Mindenekelőtt talán az említhető meg ezzel kapcsolatban – és ez sokakat tölthet el boldogsággal –, hogy a játékban nem lesznek random-csaták, minden egyes szörnyet látni fogunk, már amelyik van olyan botor, hogy a környékünkön kolbászoljon. Amennyiben úgy döntünk, hogy megtámadjuk, pusztán elég közel menni hozzá és megnyomni egy gombot, és kezdődhet is az ütközet. Ha egy szörny meglep minket, ő is kezdeményezhet harcot, érdemes tehát óvatosan bóklászni az erdőkben, ahol nem látunk messzire. Csatában megváltoznak a kijelzők, a képernyő alsó részén (ami amúgy a beszélgetésre szolgál), most kizárólag a harcra vonatkozó információk (sebzések, használt varázslatok és képességek) jelennek meg. Amennyiben több ellenféllel állunk szemben, az L3-mal váltogathatunk köztük.



Amikor a csata elkezdődik, karakterünk automatikusan a kezünkben tartott fegyverrel elkezdi csépelni/lőni a szörnyet. Amennyiben az ellenség táposabb annál, hogysem ilyen egyszerű taktikával leverjük, akkor célszerű manuálisan is beavatkozni a küzdelembe, ezt egy kis menü segítségével tehetjük meg. A kiadható parancsok a következők: védekezés, varázslás, speciális képesség használata, tárgyak használata, illetve menekülés. Ezek úgy működnek, ahogy azt már megszokhattuk az eddigi FF-játékokban, azzal a kivétellel, hogy itt minden egyes cselekedethez bizonyos mennyiségű idő szükséges. Minden varázslat, képesség, illetve tárgy használata időbe kerül, ezalatt természetesen nem csinálhatunk mást – minél erősebb egy varázslat, annál több időbe kerül az ellövése. Meg kell tehát fontolnunk, hogy néhány kisebb erejű mágiával próbálkozunk, vagy inkább megreszkírozunk egy erőteljesebbet (mondjuk egy meteorcsapást), amivel viszont hosszú-hosszú másodpercekre védtelenek maradunk.

Természetesen egyedül nem sok esélyünk lehet a vérmesebb rémek ellen, ezért célszerű lehet, ha kis kalandozócsapatot alakítunk – egy parti maximum hat főből állhat. Ha együtt nyerünk csatákat, mindenki egyenlő részt kap a tapasztalati pontokból, a tárgyakat viszont a banda megválasztott vezetője osztja szét, de oly módon is be lehet állítani a dolgokat, hogy az okozott sebzés arányában automatikusan kerüljön a zsákmány a karakterekhez. A nagyon erős szörnyek ellen (mint például a sárkányok, démonok) még így is kevesen lennénk, ezért lehetőség van arra, hogy legfeljebb két másik partival ideiglenes szövetséget kössünk. Ekkor rájuk is hatnak a gyógyító varázslatok, és természetesen ekkor nem sebződnek a mi ártó mágiáinktól. A bétateszterek meglehetősen sokat panaszkodtak a játék nehézségére – úgy látszik, hogy ha sikeres játékra törekszünk, már az első perctől érdemes csapatban kószálni, egyedül hamar levernek minket a szörnyek.



Garuga férfi



Mithra nő

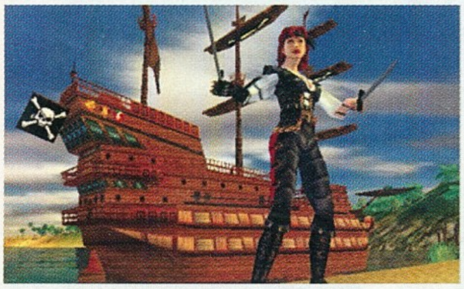
MEGJELENÉSEK

PS2, Xbox, Gamecube

Itt jönnek a következő számunk megjelenéséig piacra kerülő játékok (vagy legalábbis az ismertebbek). Az Európa felé mértékadónak számító amerikai piac híreinél csillagokkal igyekszünk érzékeltetni szerény vélekedésünket az adott játék várható minőségéről.

USA PS2 megjelenési lista

Pirates: Legend of Black Kat	19.febr	Electronic Arts	★★★

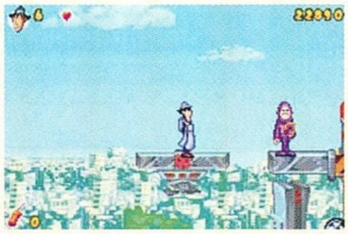


Gitaroo Man	19.febr	Koei	★★
NFL Blitz 20-02	20.febr	Midway	★★
Deus Ex: Dark Conspiracy	26.febr	Eidos	★★★★★
All-Star Baseball 2003	26.febr	Acclaim	★
Pac-Man World 2	26.febr	Namco	★★★
Tiger Woods PGA Pro Tour 2002	26.febr	Electronic Arts	★★★★
PRYZM: Chapter 1 The Dark Unicorn	01.márc	TDK	★★
Herdy Gerdy	01.márc	Eidos	★★★★★
Eve of Extinction	01.márc	Eidos	★★★★
King's Field: The Ancient City	02.márc	Agetec	★★★
Fatal Frame	05.márc	Tecmo	★★★★
Knockout Kings 2002	05.márc	Electronic Arts	★★★



Tetris Worlds	05.márc	THQ	★★
WTA Tour Tennis	06.márc	Konami	★★
TransWorld Surf	12.márc	Infogrames	★★★
Sled Storm 2	12.márc	Electronic Arts	★★★
Hot Shot Golf 3	12.márc	Sony	★★
Shifters	13.márc	3DO	★★
Hidden Invasion	15.márc	Conspiracy	★★

USA GBA megjelenés



Inspector Gadget: Advance Mission	19.febr	Dreamcatcher	★
Broken Sword	21.febr	BAM!	★★★★★
NBA Jam 2002	22.febr	Midway	★★
Decathlon Advance	22.febr	Infogrames	★★★
Crash Bandicoot XS	26.febr	Konami	★★★★
Zone of the Enders: The Fist of Mars	04.márc	Konami	★★★★
Tony Hawk's Pro Skater 3	05.márc	Activision	★★★★★
Moto GP	09.márc	THQ	★★★
NASCAR Heat 2002	11.márc	Infogrames	★★★★
Street Fighter Alpha 3	12.márc	Capcom	★★★★★

USA XBOX megjelenés



The Elder Scrolls III: Morrowind	15.febr	Bethesda	★★★★
New Legends	19.febr	THQ	★★
UFC: Tapout	19.febr	Crave	★★★
Jet Set Radio Future	19.febr	Sega	★★★★★
Circus Maximus: Chariot Wars	26.febr	Encore	★★
All-Star Baseball 2003	26.febr	Acclaim	★
Tony Hawk's Pro Skater 3	05.márc	Activision	★★★★★
Sega Sports NBA 2K2	05.márc	Sega	★★★
Knockout Kings 2002	05.márc	Electronic Arts	★★★
ESPN International Winter Sports 2002	06.márc	Konami	★★
Pirates: Legend of Black Kat	12.márc	Electronic Arts	★★★
NFL Blitz 20-02	12.márc	Midway	★★
Spy Hunter	12.márc	Midway	★★★★

USA GC megjelenés



Smashing Drive	20.febr	Namco	★
18-Wheeler American Pro Trucker	20.febr	Acclaim	★★
All-Star Baseball 2003	27.febr	Acclaim	★
Gauntlet Dark Legacy	05.márc	Midway	★★★
Pac-Man World 2	11.márc	Namco	★★★
Spy Hunter	12.márc	Midway	★★★★
NFL Blitz 20-02	18.márc	Midway	★★



Maximo Ghosts to Glory - PS2

Angol PS2 megjelenés



State of Emergency	15.febr	Rockstar Games	★★★★★
Legends of Wrestling	22.febr	Acclaim	★★
Parappa the Rapper 2	22.febr	Sony	★★
Rez	22.febr	Sony	★★★
Maximo	01.márc	Capcom	★★★★★
Time Crisis 2	08.márc	Namco	★★★
Headhunter	08.márc	Sony	★★★
Ecco the Dolphin: Defender of the Future	08.márc	Sony	★★★★
Metal Gear Solid 2	08.márc	Konami	★★★★★
No One Lives Forever	15.márc	Universal Interactive	★★★★

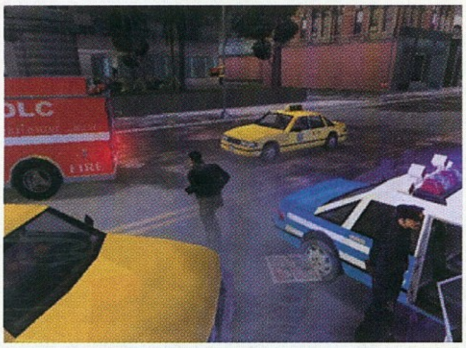
TOPLISTÁK

USA, Japán, Anglia

Eladási toplistáinkkal szeretnénk bemutatni a világban uralkodó trendeket, legalábbis azokat, amelyek a játékiparban érvényesülnek. Ez vásárlási kisokosként is felhasználható, mégpedig a "tízmillió légy nem tévedhet"-elv alapján, azaz a felsorolások elején csücsülő játékok majdnem mindegyike kiválik valamiben a konkurrensei közül – ha másban nem, akkor a marketingben mindenképp. A japán listákon szereplő programok esetében azért mindenképpen ajánlott némi óvatosság, például ki tudja, hogy mi lehet az a Choro Q High Grade 2...

USA eladási toplista

1	Grand Theft Auto 3	Rockstar Games	PS2

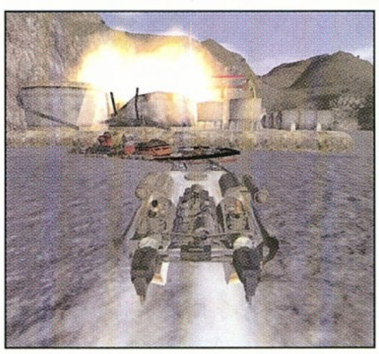


2	Final Fantasy X	Square EA	PS2
3	NBA 2K2	Sega	PS2
4	Madden NFL 2002	Electronic Arts	PS2
5	Halo	Microsoft	XBOX
6	Metal Gear Solid 2	Konami	PS2
7	Max Payne	Rockstar Games	XBOX
8	Max Payne	Rockstar Games	PS2
9	James Bond: Agent Under Fire	Electronic Arts	PS2
10	March Madness 2002	Electronic Arts	PS2
11	Gran Turismo 3 A-Spec	Sony	PS2
12	Blood Wake	Microsoft	XBOX
13	Ace Combat 04	Namco	PS2
14	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PS2
15	Super Mario Advance	Nintendo	GBA
16	Driver 2	Infogrames	PSX
17	Super Smas Bros Melee	Nintendo	GC
18	Project Gotham Racing	Microsoft	XBOX
19	Harry Potter and the Sorcerer's Stone	Electronic Arts	GBC
20	Jak & Daxter: The Precursor Legacy	Sony	PS2

Japán toplista



1	Gran Turismo Concept 2001 Tokyo	Sony	PS2
2	Gundam: Federation vs Zion	Bandai	PS2
3	Super Smash Bros Melee	Nintendo	GC
4	Momotaru Dentei X	Hudson	PS2
5	WS Winning Eleven 5 Final	Konami	PS2
6	Dragon Quest IV Remake	Enix	PSX
7	Dynasty Warriors 3	Koei	PS2
8	Animal Forest +	Nintendo	GC
9	Pikmin	Nintendo	GC
10	Magical Vacation	Nintendo	GBA
11	Torneko's Adventure 2	Chun Soft	GBA
12	Metal Gear Solid 2	Konami	PS2
13	Crash Bandicoot 4	Konami	PS2
14	Seaman Forbidden Pet	ASCII	PS2
15	Yugioh Dual Monsters 6	Konami	GBA
16	Winning Post 5	Koei	PS2
17	MegaMan Battle Network EXE 2	Capcom	GBA
18	Super Mario Advance	Nintendo	GBA
19	Jak&Daxter: The Precursor Legacy	Sony	PS2
20	Choro Q High Grade 2	Takara	PS2

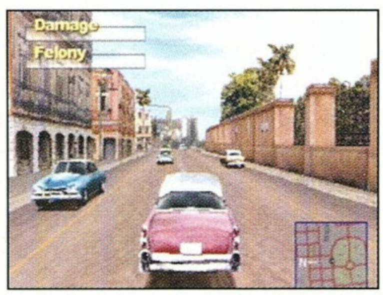


Blood Wake - XBOX

Európai toplista



1	Metal Gear Solid 2	Konami	PS2
2	Grand Theft Auto 3	Rockstar Games	PS2
3	Cricket 2002	Electronic Arts	PS2
4	Harry Potter...	Electronic Arts	PSX
5	Jak & Daxter: The Precursor Legacy	Sony	PS2
6	Max Payne	Rockstar Games	PS2
7	WWF Smackdown! Just Bring It	THQ	PS2
8	Gran Turismo 3 A-Spec	Sony	PS2
9	Pokémon Crystal	Nintendo	GBC
10	FIFA 2002	Electronic Arts	PS2
11	Time Crisis 2	Namco	PS2
12	Driver 2	Infogrames	PSX
13	Ace Combat 04	Namco	PS2
14	Rez	Sega	PS2
15	Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	GBA



Driver 2 - PSX



Pimmin - GC



PREPLAY

2002 MÁRCIUS



Fatal Frame



Aliens: Colonial Marines



Aliens: Colonial Marines



Hitman 2 Silent Assassin



Vexx



Turok Evolution



Enclave

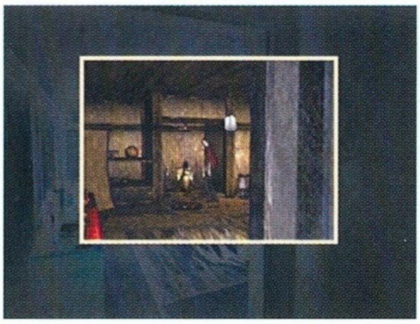
Fatal Frame (PS2) 24
Aliens: Colonial Marines (PS2) 26
Hitman 2 – Silent Assassin
(PS2, Xbox) 28
Vexx (PS2, Xbox, GC) 30
Turok Evolution (PS2, Xbox, GC) ... 32
Enclave (Xbox) 34

FATAL FRAME

OTT REPÜL A KIS...ÉRTET!

TÍPUS HORROR KIADÓ/FEJLESZTŐ TECMO MEGJELENÉS 2001. TAVASZ NTSC

Történetünk valós eseményeken alapul. Bármilyen hasonlóság igazi személyekkel NEM a képzelet szüleménye... Filmek esetében nem ritka ugyebár, ha ezekkel a szavakkal indul a történet, ám egy játék esetében eléggé furcsán hangzik. Még inkább akkor, ha történetesen egy horrorjátékról van szó. Gondoljunk csak bele: a valóságban nem hemzsegnek a láncfűrészes gyilkosok, sem azok a tinik, akik az osztálytársaik kifilézésében látják az életük értelmét – akkor meg miről lehetne játékot készíteni?! Nos – hogy rögtön válaszoljunk is a kérdésre – a Tecmonál egy igen érdekes témát vettek elő: a mendemondákat. Minden valamire való városban keringenek rémtörténetek, olyanok, mint „megölte a feleségét, aki azóta a házban kísért" és efféle csacskaságok. A poltergeistről, vagyis a kopogó szellemről gondolom már mindenki hallott – ha máshonnan nem, hát abból a filmből, aminek még anno Spielberg volt a forgatókönyvírója. „Nincs is jobb annál", mint hétköznapi dolgoktól megijedni, és ott is rémeket látni, ahol nincsenek.

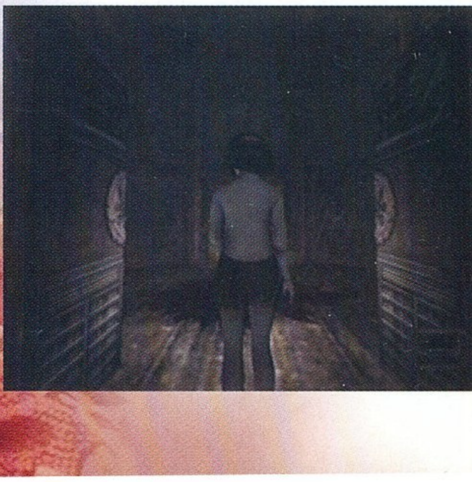


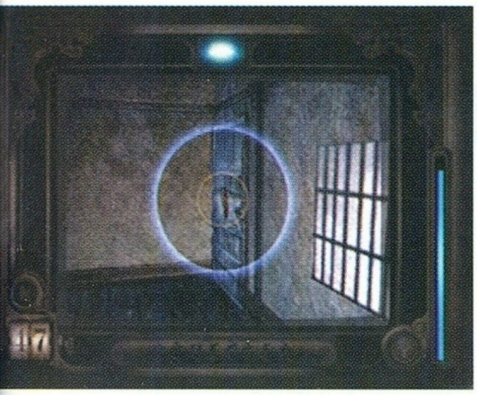


Igaz, akik már láttak szellemet, mind meg vannak győződve róla, hogy valóban természetfeletti dologgal állnak szemben. Csak hát hogyan győzhetnék meg erről a hitetleneket? Az egyik legkézenfekvőbb megoldás, hogy képi bizonyítékkal szolgálnak. Ezt a megoldást kell most a Fatal Frame-ben is erőltetnünk, ugyanis nem más feladatot kapunk, mint hogy szellemeket kell fényképeznünk. Ha stílusilag akarjuk valahova a játékot besorolni, sarkalatosan fogalmazva azt is mondhatnánk, hogy a Resident Evil találkozott a Pokemon Snappal. Ugyan elég súlyosan hangzik a párosítás, de találó.

Mily meglepő: ez a japán játék nem Amerikában, hanem Japánban játszódik. Egy vidéki kúria szolgáltatja a helyszínt, mely a helyi elvárásoknak megfelelő, tradicionális stílusban épült. Ám hiába a gyönyörű épület: a Himura család kastélyát már régóta nem lakja senki – ugyanis csupa titokzatos, rémisztő történeteket mesélnek a múltjáról. A ház falai közt állítólag ártatlan helybélieket kínoztak meg, akiknek azután levágták a fejüket, s valamennyi végtagjukat. Igaz vagy sem, ezek a szaftos történetek felkeltik egy ünnepelt írónak az érdeklődését, akinek az az ötlete támad, hogy a ház tökéletes helyszíne lenne a következő regényének. Az író azonban az asszisztensével és a kiadójával együtt nem sokkal ez után nyomtalanul eltűnik. Egy fiatal újságírót nagyon foglalkoztat a titokzatos eset, annál is inkább mert jóbarátja volt az írónak. Mafuyu tehát nyomozásba kezd. Miku, a játék főhősnője ugyanakkor látomást lát: eszerint a kastélyban a bátyját nagyon megkínozzák, majd felakasztják. Miku kisé kiborul, s nem hagyja, hogy a testvére egyedül folytassa a kutatást. A helybéliek nem nagyon beszédesek, de végül sikerül fotókat szerezni a néhai áldozatokról. Miku döbbenten veszi észre, hogy a csuklókon és a lábakon kötélnyomok voltak láthatóak, ami emlékezteti őt a látomásra. A kirándulásról hazafelé Mikuék eltévednek egy erdőben, s a lány közben elalszik. Álmában egy sötét erdőben van, s látja a megkínzott embereket, akiken egyre szorosabbra húzza a kötelet egy fehér ruhás nő, akinek az arcát a szemébe lógó haja eltakarja. Amikor reggel Miku felébred, elszörnyedve veszi tudomásul, hogy a kocsi a hírhedt kastély előtt parkol, s Mafuyu nincs sehol. Azaz mintha egy pillanatra látná eltűnni az épületben, úgyhogy gyorsan félreteszi minden félelmét – illetve azt csillapítandó magához veszi édesanyja antik fényképezőgépét és egy zseblámpát –, s elindul megkeresni a bátyját. Amikor kiszáll a kocsiból, már mintha hallucinálna is: a távolban egy











pillanatra a fehér ruhás nőt véli felfedezni. A kastélyban koromsötétség fogadja, s csak az elemlámpa gyér fényére támaszkodhat, ám ez is éppen elég ahhoz, hogy az egyik tükörben ismét a fehér ruhás nő körvonalait lássa. Azonnal hátrafordul, de rajta kívül egy teremtett lélek sincs a teremben...

Hát igen, a sztori az nem rossz. A játékmenet pedig a jól ismert babonán alapul: az indiánok hite látszik beigazolódni azzal, hogy ha jól sikerül lekapnunk valakit Miku masinájával, akkor annak elraboljuk a lelkét. Ez tökéletesen így működik a játékban: a jó képekkel elszívhatjuk a gonosz szellemek energiáit, s az ún. spirit pontjainkat gyarapíthatjuk. A végcél az, hogy megszabadítsuk a házat az átoktól, amihez meg kell találnunk, hol halt meg a fehér ruhás nő, azaz Kirie, és fel kell kutatnunk a bátyust. Persze a játék „másik végét", a Game Over képernyőt nyilván hamarabb sikerül elérnünk, mert ha sokat bénáskodunk, s hagyjuk, hogy szabadon riogassanak minket a szellemek, akkor aztán jön a szívroham.

A játék alapvetően úgy néz ki, mint bármelyik más Resident Evil-típusú cucc: váltakozó, „filmes" kameraállásokból látatjuk a kalandot, elég igényes kivitelezésű környezetben – a zseblámpánk révén például





hasonló fényviszonyokra számíthatunk, mint a Silent Hillben. A „fegyverhasználatnál" ugyanakkor FPS nézetre (vagyis Miku saját perspektívájára) vált a kamera, hiszen fontos, hogy a lehető legjobb szögből, a legkedvezőbb nagyítással, a legjobb pózban kapjuk el az alanyt – ezt pedig csak személyesen állíthatjuk be. Mellesleg már csak azért is érdemes a fényképező lencséjén keresztül nézelődni, mert úgy „más színben" látjuk a világot.

Minél több spirit pontot gyűjtünk be, annál jobb felszereléshez juthatunk, s ezzel folyamatosan szélesíthetjük művészi eszköztárunkat. Vásárolhatunk a géphez például szélesebb látószögű lencsét, gyorsabb exponálást, különböző hosszúságú és minőségű filmeket (mintha csak ez lenne a töltény a „fegyverünkbe"), és egyéb ilyen dolgokat.

A Fatal Frame minden tekintetben egy „szellemes" játéknak ígérkezik: képzeljünk el egy Resident Evil típusú játékot, ahol rothadó képű zombik helyett pszichikai sokkal próbálnak ránk hatni (azaz halálra rémiszteni minket), ami már önmagában sem rossz. Például vérfoltokat pillantunk meg a képernyőn, feszülten figyelünk, merre vezetnek, majd a néma csöndbe gyereksírás vegyül, s mindeközben (ahogy már a Silent Hillben is megszokhattuk) a kezünkben érezzük a főhős szívének a dobogását.

Igyekeztek kihasználni az összes művészi fogást, amit csak egy PS2 nyújtani tud, amin túlmenően ráadásul még extra izgalmat okozhatnak bizonyos rejtélyek felkutatása. A titkok néha nem is láthatók szabad szemmel, netán csak az irányító rezdülése jelzi, hogy valami vagy valaki jár a közelünkben, s majdan csak az elkészült fotón lesz látható az árnyalak. Néha Mikut újabb látomások gyötrik, amelyek természetesen mindig utalások a sztoriban – lehet elmélkedni, hogy mire. De a szokásosnak mondható feladatok, így például az ajtók nyitása sem teljesen hétköznapi módon vannak megoldva a játékban. Az úgymond lepecsételt ajtókat nem kulcsok nyitják, hanem fotók. Adott ajtóról képet készítve megkapjuk, hogy melyik részét kéne lefényképezni a villának, majd azt fel kell kutatnunk, s el kell készíteni pontosan azt a képet, amit várnak tőlünk.

A Tecmo a Deception sorozata jóvoltából nyilván nem teljesen ismeretlen név a horrorkedvelők körében, de most valami egyedit alkotott: ez nyilvánvaló. A fegyvereket lecserélni egy kamerára: ilyen horrorjáték még nem volt. „Egész egyszerűen a legrémisztőbb játékot kívántam elkészíteni, ami elképzelhető. – mondotta a Fatal frame producere – Minthogy személyesen is megtapasztaltam már a gonosz lelkek sötét világát, egyáltalán nem féltem, amikor a konkurencia játékaival játszottam. Viszont amikor a Fatal Frame-mel játszottam, valóban éreztem a szellemek jelenlétét a helyiségben." Nos hamarosan megtudhatjuk, hogy mindezt csak a saját „szörnyszülöttük" iránti lelkesedés mondatja-e az alkotókkal, vagy valóban ideje bekészíteni a tiszta fehérneműt. Reménykedjünk, hogy az utóbbi eset forog fenn.





Első benyomások

★★★★ – **Reményteljes darab**

A horror műfaj egy új oldaláról mutatkozik be – egy remélhetően sokkal sokkolóbb oldaláról.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

100%

ALIENS COLONIAL MARINES

EZ AZ IDEGEN SEM HAGY HIDEGEN

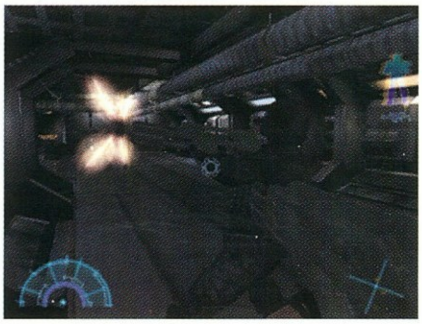
TÍPUS STRATÉGIA/FPS **KIADÓ** ELECTRONIC ARTS **FEJLESZTŐ** FOX INTERACTIVE **MEGJELENÉS** 2002. NYÁR



Idestova 22-23 év telt el Ridley Scott Alien című – azóta már kultusszá váló – filmjének bemutatása óta (1979), és az erre a sci-fi világra épülő történetek száma lassan már a végtelenbe hajlik. Nem is feltételezem egyikőtökről sem, hogy ne találkozott volna valamilyen formában (film, játék, könyv, kulcstartó, operátorlogó, „figura az új mekimenühöz") az áldozat testében növekedő, szupererős savat tartalmazó vérű földönkívüliekkel, úgyhogy nem fárasztok itt senkit az ismertetéssel. A Star Wars és Star Trek világok után a harmadik legnépszerűbb sci-fi univerzumba kalauzol el minket az EA új játéka is, immár a PS2-n, méghozzá exkluzívan csak ezen a platformon.

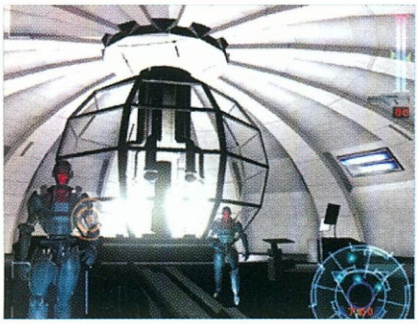
A történet ott kezdődik, ahol az Aliens című film (azaz a második rész, magyarul a Bolygó neve: Halál) véget ér, és nagyjából a harmadik rész idejével párhuzamosan zajlik. Ugyebár a második filmben egy különleges osztagot küldtek az LV-426-os bolygóra, a célból, hogy kiderítsék, mi történt az ott letelepedett emberi kolóniával. (Bár némi sejtésük már lehetett, Ripley hadnagy, az első ember-idegen csúcstalálkozó egyetlen túlélőjének elbeszéléséből...) Lényeg a lényeg: a Colonial Marines™-ben egy különleges osztagot küldenek a bolygóra, hogy kiderítse, mi történt az előzőleg odaküldött különleges osztaggal! Ez aztán a sztori! Frankón furdalja a kíváncsiság az oldalam, vajon a történetíró mennyit zsebelt be érte... Ennek az elitszakasznak a parancsnokát fogjuk alakítani a „történet" folyamán. Felfedezvén, hogy az elsőként odaküldötteken már nem segíthetünk, lévén az idegenek hűvösre tették az egész bandát, immáron egyetlen feladatunk lesz: túlélni az alienek támadását. Szigorú magánvéleményként azért hozzátenném, hogy egy kicsit zavarban vagyok, mert egy párszor láttam a filme(ke)t, és ugyebár az Aliens végén az atmoszféra-generátorok meghibásodása miatt bekövetkező nukleáris robbanásban megsemmisül az egész kolónia – de akkor hol is fogunk harcolgatni? Egyedül talán abban a földönkívüli űrhajóban maradhattak idegenek, mellyel a Nostromo és legénysége találkozott még az első részben... vagy – nagy jóindulattal élve – a Sulacon, amely az első missziót vitte a bolygóra (állítólag ezen is harcolhatunk majd). No, mindegy, ne szakadjunk el enynyire a témától, ráadásul egy FPS igazi sava-borsát nem biztos, hogy a sztorinak kell megadnia.





First-person shooterként definiáltam a játékot, ami – valljuk meg őszintén, a történetből adódóan adja is magát –, igaz, korántsem egy olyan hagyományos darabbal állunk majd szemben, ahol egyedül kell felvennünk a harcot a ránk törő lények hordáival. Egy katonai egységet vezetünk, amelynek minden egyes tagja specialista, azaz csak rá jellemző képességekkel, adottságokkal és személyiséggel rendelkezik. A csapatban lesznek harcedzett veteránok és frissen besorozott újoncok egyaránt – ez majd megmutatkozik a csatákban is, ugyanis előfordul, hogy amíg az „öregek" felveszik a kesztyűt és harcolnak, addig a kevésbé tapasztalt csókák villámgyorsan elfutnak „biztosítani a hátunkat". Mint szakaszvezető, embereink élete a kezünkben van, ergo nekünk kell összehangolni a mozgásukat. 12 fickó közül választhatunk, egyidőben pedig négynek adhatunk ki parancsokat (bár olyan pletykákat is hallani, hogy a játékban való előrehaladásunkkal együtt a ranglétrán is fölfelé lépdelünk, így egyre több embernek adhatunk utasításokat). Vonatkozik ez a különféle formációkban való haladásra (négyszög, ék-alak, stb.), ami már csak azért is lényeges, mert az idegenek is összehangolt támadásokat fognak ellenünk indítani. Képzeljük el, hogy egy sötét teremben állunk, ahol nem elég, hogy több oldalról támadnak minket és kapkodjuk a fejünk ide-oda rémületünkben, de még a plafonról is hullanak a nyáladzó szörnyek a nyakunkba...brrr! Az elképzelés szerint a formáció (és ezáltal a harci taktika) változtatásához mindössze egy gombnyomásra lesz szükségünk. Minden egyes emberünk kidolgozott arcberendezéssel, mimikával és mozgással rendelkezik, de azt hiszem ez így 2002 tájékán egy olyan képességű masinától, mint a PS2, talán már alapból elvárható. A készítők szemmel láthatólag a többféle embertípussal próbálják meg ellensúlyozni azt a – jogosnak tűnő – hiányt, amit a játékosok érezhetnek egy Aliens versus Predator után, amelyben ugye mind a háromféle fajjal ritkíthattuk a többieket (és még csak nem is emberi szemszögből volt a legélvezetesebb). A játékban domináns szerepet fog kapni a csapatmunka,









lévén a történet végén már olyan nehezek lesznek a pályák, hogy egyedül, a társaink segítsége nélkül nem is nagyon boldogulnánk.

Fegyvereink a filmekből már jól ismert – igen széles – palettán foglalnak helyt: lesz itt a pisztolytól elkezdve a gépfegyveren és a gránátokon keresztül a lángszóróig minden, amit csak el tudunk képzelni, sőt egy célkövetős fegyver is helyt kapott. Szükségünk is lesz mindenre, hiszen az összes idegen-típussal szembe fogunk kerülni a játék folyamán, az arctámadó éppúgy szerepel, mint a katona vagy a királynő. Sőt, a készítők ígérete szerint minimum két újfajta alien is fel fog bukkanni – kíváncsi vagyok, vajon hova helyezik el ezeket a már amúgy is túlzsúfoltnak ható xenomorph-fejlődési törzsfán.

A játék három fő „hadjáratra" van tagolva, melyekben összesen több mint 20 kisebb misszió szerepel. Noha a fő irányvonal kétségkívül a szörnyek irtása és az életben maradás lesz, mégis a fejlesztők megpróbálják ezeket némileg változatosabbá tenni, olyan feladatok bevezetésével, mint például egy elfogott társunk kiszabadítása a földönkívüliek karmai közül. Öt különböző helyszínen zajlik majd a rovarirtás, és igencsak felkeltette az érdeklődésem, hogy eljuthatunk az idegen faj anyaplanétájára is.

Ami a kivitelezést illeti, azt hiszem elég egy pár röpke pillantást vetni a képekre: amikor megláttuk őket, el sem akartuk hinni, hogy ezek screenshotok és nem előre renderelt képekről van szó (sőt, még most se nagyon bízunk benne), és minderről azt ígérik. hogy a PS2 megfelelően gyors képfrissítés mellett rakja ki a képernyőre. Úgy tűnik, a készítők maximálisan kihasználják a hardver grafikai adottságait – isten adja, hogy a játék valóban így nézzen ki! Ami a vizuális effekteket illeti, különös hangsúlyt fektetnek a fényhatások megjelenítésére (amúgy ezt sarkalatos pontnak tartom, hisz a filmekben is ez volt az egyik legmeghatározóbb vizuális élmény).

Az irányítás egyébiránt hajazni fog az Alien Resurrectionből már ismertekre, de Chris Miller, a játék producere sietve közölte, hogy még korántsem végeztek a tökéletesítéssel és a fejlesztéssel. A zenét ugyanaz a brigád fogja megkomponálni, aki az Alien Versus Predator PC-s változatának audio részét szolgáltatta, és ez is mosolygásra adhat okot, az ugyanis egy eltalált darab volt. Noha a kaliforniai székhelyű fejlesztőcsoport neve (Check-Six) mellett még nem szerepel semmilyen nagy játék neve, bízhatunk bennük, mert az újonnan összeverbuvált csapat tagjai külön-külön már olyan nagyhírű programok mellett bábáskodtak, mint a Mechwarrior 2 vagy akár a Heavy Gear 2.

Bár, mint az elején említettem, a történet nem egy nagy durranás, mégis úgy fest, emiatt kell végigvinnünk a játékot (mondjuk igen ritka, hogy egy FPS-el a sztorija miatt játszik az ember, ez alól talán a Half-Life és a Return To Castle Wolfeinstein a kivétel), ugyanis nem hallani híreket a multiplayer módról. Ha ezt a lehetőséget kihagyják, az eléggé megoszthatja a stílus rajongótáborát – az idő (és legfőképp a vásárlók) majd eldöntik, helyes volt-e a fejlesztők döntése.

Nagyon reméljük, hogy a játéknak sikerül visszaadnia azt a felejthetetlenül egyedi „bio-cyber" hangulatot, amit a svájci szürrealista művész, H. R. Giger papírra (és filmvászonra) álmodott még a legelső alien-film idején, és amiről kivétel nélkül mindenkinek feláll a hátán a szőr (ha nem is a félelemtől, hát az undortól). Ha mindez egy – a filmsorozathoz méltó – kivitelezéssel, élvezetes, pergő játékmenettel és egy jó játszhatósággal párosul (érdekes vegyítésnek ígérkezik ez a stratégia-lövöldözés házasítás), már kezdhetjük is izzítani a kontrollerünket! Imádkozzunk ugyanis, hogy tovább már nem tolják el a játék megjelenését – eredetileg ugyanis 2001 végén kellett volna a polcokra kerülnie.











Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikerváromány0s**

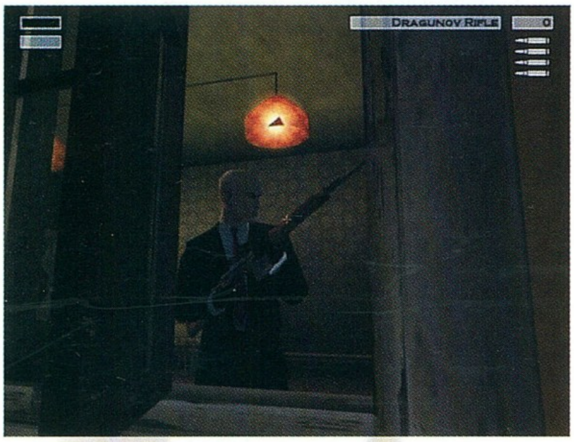
Ha a képek nem csalnak, és valóban ilyen gyönyörű lesz, a PS2-es (sci-fi) FPS-ek új királyát köszönthetjük benne.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 75%

HITMAN 2 SILENT ASSASSIN

ORGYILKOS A CÉLKERESZTBEN

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ EIDOS INTERACTIVE FEJLESZTŐ IO INTERACTIVE MEGJELENÉS 2002. TAVASZ



Névtelen. Halálosan nyugodt. Rezzenéstelen. Veszélyesebb a legvadabb ragadozónál. Az érzelmeket nem ismeri, szívében nem lakozik könyörület. Egyetlen cél lebeg a szeme előtt: áldozatát el kell pusztítania. Akár egy macska, tökéletes precizitással, síri csendben, az árnyékok közt lopakodva hajtja végre feladatát. Célpontjai mire felfognák, mi is történt velük, már halottak. Senki sem tud róla semmit, nem ismeri, csak úgy: a 47-es.



No persze, ez a szám nem egy születési évet és nem is egy elmegyógyintézeti szobaszámot takar, mégcsak nem is j.b.u. (James Bond után) a 40. ügynököt: Az EIDOS eme kódnévre hallgató üdvöskéje ugyanis egy professzionális bérgyilkos. Konzolberkekben még ismeretlenül csenghet ez a „név", hiszen a két éve megjelent Hitman: Codename 47 (amely gyakorlatilag az elődje ennek a programnak) kizárólag PC-re készült el. Most azonban a visszatérésre készül, s immár csapdát állított a gyanútlan PS2 és Xbox tulajoknak is.

A történet ott kezdődik, ahol az előző résznek vége szakadt. A 47-es visszavonult, s a világ szeme elől elrejtőzve, egy csendes kis szicíliai kolostorban tengeti nem túl dolgos mindennapjait. Megpróbálja kitörölni emlékezetéből véres és kegyetlen múltját, de a sors megint közbeszól: egy orosz maffiavezér felfedezi rejtekhelyét. Egy rút trükkel veszi rá, hogy térjen vissza a bizniszbe – Hitman barátját, a kolostor papját rabolja el. A nekikeseredett, ám még mindig halálos 47-es immáron nem a pénzért, hanem szabad akaratából cselekedve, bosszúra éhesen elindul, hogy egyszer s mindenkorra elsimítsa a problémákat...

A nem túl eredeti sztori egy valamivel eredetibb játékot takar: Tulajdonképpen egy first/third person akció/shooterről van szó, de egy – lényeges – különbséggel: itt bizony nem várható egy kisebbfajta népirtás, mint egy Half Life-ban vagy egy Unreal-ben, orgyilkos mivoltunk ugyanis ezt nem engedheti meg magának. Csendben és lopakodva kell végrehajtani feladatunkat, lehetőleg a legkisebb felfordulást, zajt és ribilliót keltve – talán egyértelmű, hogy a valóságban sem vehetjük fel a harcot egyedül az egész világgal szemben (kivételt képeznek ez alól az amerikai „hősök", de ők is csak a multiplexek valóságtól elrugaszkodott világában olyan nagy fenegyerekek). PC-n már volt egy pár ilyen próbálkozás (pl. a Thief-sorozat, középkori köntösben), konzolon talán a Metal Gear Solidhoz lehetne leginkább hasonlítani.

Az IO-nál – örvendetes módon – úgy látszik törődnek magukkal a játékosokkal is, hiszen a második részben a Codename 47 legnagyobb hibáit orvosolni szeretnék, méghozzá mindezeket a beérkező kritikák alapján teszik meg. Legelső és legfontosabb újítás, hogy immár first person nézetből is irányíthatjuk a bérgyilkost, nemcsak a tombraideres harmadik személy nézőpontjából (bár a jelenlegi trendeket figyelembe véve, ehhez azért biztosan nem kellett nagy össztűz az előző rész megvásárlóinak részéről, sokkal inkább az motiválhatta a fejlesztőket, hogy szeretnének egy pár darabot eladni ebből az epizódból is). A konzolos verzió egy automatán célratartó rendszerrel fog működni a könnyebb irányíthatóság érdekében (az egészen közeli és a középtávú harcoknál), a belső nézeti irányítás pedig arra nyújt majd kiváló lehetőséget, hogy valakit a távolból – immár saját kezünk precizitásában bízva – szedjünk le, teszem azt, egy pontos fejlövéssel.

A fejlesztők szerint mindenki olyan nézetből játssza majd végig a játékot, ahogyan neki a legkényelmesebb, teljesen szabadkezet adnak a játékosnak.

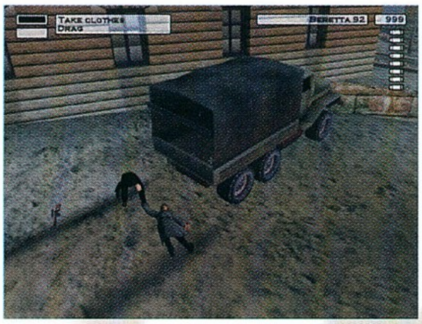


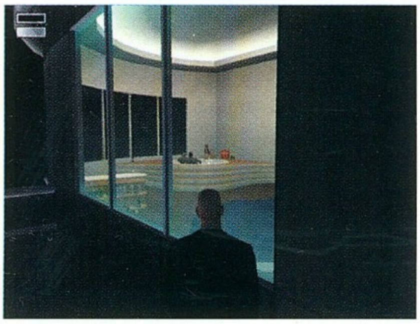


Az előző rész egyik legnagyobb hibája az volt, hogy csak és kizárólag az egyes pályák végén lehetett menteni, ergo, ha elhaláloztunk, kezdhettük az adott szakasz legelső lépésétől újra az egész küzdelmet, ami igen sűrű anyázásokra adott okot. Ebben is újítottak, már bárhol menthetünk, de hogy annyira azért ne legyen szép és napfényes az élet, a kimentett játékállások száma limitálva lesz. A konzolos verziókra fokozottan igaz, hogy megpróbálják az inventory kezelését a lehető legegyszerűbb módon megoldani, hiszen egy olyan játékban, ahol másodperceken múlik az életünk, nem biztos, hogy hasznos, ha éppen a nálunk levő tárgyak előcsalogatásával bíbelődünk a legforróbb pillanatokban. Így tehát villámgyorsan kotorászhatunk a hátizsákunkban, ha úgy hozza a helyzet, hogy valamit használnunk kell. A legsűrűbben használt opciók és mozdulatsorok (pl. egy ajtó kinyitása) prioritást fognak élvezni a többivel szemben, nem kell végelátha-











tatlan és időrabló menükön átrágnunk magunkat.

A történetből (is) adódóan megpróbálták az orgyilkost egy kicsit emberibb, szimpatikusabb jellemként ábrázolni, nemcsak egy pénzéhes gyilkológépet irányítunk, mint az előző részben. Hitman nem élvezi magát a gyilkolást, ő egy profi, aki inkább az adott feladat elvégzésére helyezi a hangsúlyt. Épp ezért lesznek kábítópisztolyaink, kloroformunk, és hasonló humanitárius eszközeink is az utunkban állók eltakarítására, sőt sok esetben kifejezetten ajánlott inkább a bénító fegyverek használata, ezért is vezették be őket ebben a részben. Persze, jó orgyilkoshoz illően egy kisebbfajta arzenállal rendelkezünk, az olyan egyszerű, csendes gyilkolóeszközöktől elkezdve, mint a fojtózsinór vagy a mérgezett dobótűk, egészen a pisztolyokig és a nagyobb kaliberű fegyverekig bezárólag (természetesen mesterlövészpuskánk is lesz).

A játék nyolc fejezetre tagolódik, az események a világ hat különböző pontján zajlanak (Oroszország (Szentpétervár), Hong Kong, Észak-Afrika, Olaszország, Malajzia, Dél-Amerika). Összesen 21 küldetés lesz a játékban, a fejezetek egytől négyig tartó számú misszióból állnak. Ezeken kívül gyakorlópályák is lesznek, melyek az irányítás elsajátításában segítenek minket. A játék új grafikus motorja (persze az erős hardveralapokon nyugodva) részletesebb és nagyobb léptékű, sokkal nyíltabb tereket tartalmazó pályák megjelenítésére képes a megfelelő poligonmennyiség kirajzolása mellett, és teszi mindezt anélkül, hogy a képernyőn való objektumok megjelenítési távolságát drasztikusan csökkenteni kellett volna, esetleg ködeffekt vagy valami hasonló trükk alkalmazásával. Ez a bonyolultan hangzó mondat azt jelenti a gyakorlatban, hogy óriási, nyílt – és nem utolsósorban teljesen belátható – területek is lesznek a játékban, melyekről szinte ordít, hogy ideálisak a mesterlövészpuska bevetésére.

Ha már megemlítettem a grafikát, itt szeretném megjegyezni, hogy az előző rész alapjául szolgáló, Glacier névre hallgató grafikus motort teljesen újraírták, hogy teljes mértékben kihasználhassák a konzol- (egész pontosan hardver-) specifikus különleges effektusokat. Az első rész 2.000-es poligonszámát meghússzorozták, így egyidőben 40.000 háromszöget képes kirajzolni az engine a képernyőre, és ebben még nem szerepel az igencsak felturbózott számú sokszögből álló főhősünk.

Mi sem természetesebb, minthogy a mesterséges intelligencián is fejlesztettek. Az alap itt is a régi, ám számos új dolgot is bevezetnek. Az őrök kapcsolatban állnak, kommunikálnak, és szépen jelentik majd tartózkodási helyünket egymásnak, úgyhogy jobb lesz egy minket kiszúró őrszemet minél előbb ártalmatlanítani. A mesterséges intelligenciának meglehetősen sok átmeneti állomása lesz a különböző karaktereknél, a passzívtól az agresszívig, egyedi morált kölcsönözve minden egyes szereplőnek. Az AI minden egyes lépésünkre a megfelelő ellenlépéssel fog reagálni. Tervezik egy kis segítség bevezetését is, mégpedig avval kapcsolatban, hogy úgymond „beleláthatunk" majd ellenfeleink fejébe – de hogy ezt milyen módon kívánják megoldani, arról még nem szól a fáma. A hardcore-játékosok természetesen kikapcsolhatják majd ezt az opciót.

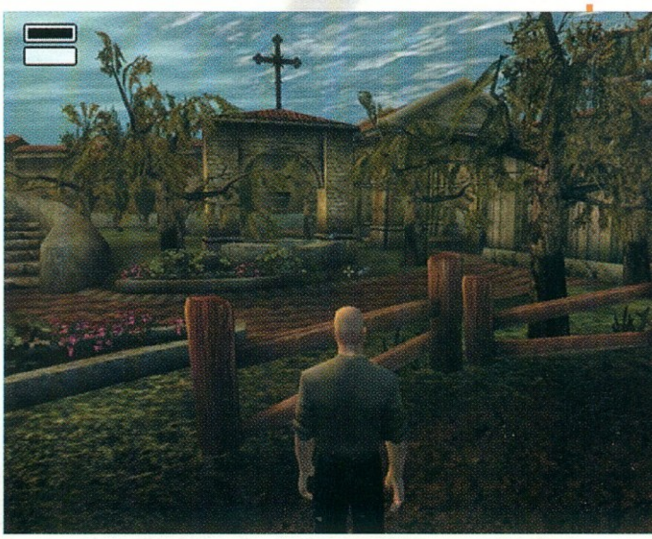
A program értékelni fogja az elért teljesítményünket, méghozzá egy – ugyancsak – megújult rendszer keretén belül, amely többek közt majd a következő két fő szempontcsoport alapján veszi figyelembe: Az első az óvatosságunk (észrevehetetlenségünk) kategória (ide tartozik a játékállás-mentések száma, a megriasztott civilek illetve ellenségek száma, stb.); a másik a pontosságunk (ennél az szerepel egyebek közt, hogy hány ártatlannal végeztünk, vagy a pontos fejlövéseink száma).

Stílusából adódóan a Hitman – Silent Assassin elsősorban egyjátékos program, de az IO-nál nem zárják ki a multiplayer-játékmód megvalósítását sem, egy interjúban a fejlesztők elsuttogták, hogy van egy-két remek ötlet a buksijukban. Egyelőre azonban ne tápláljon senki hiú ábrándokat.





Hmm-hmm – mondaná az egyszeri játékos, látva a sok ígértet (bár ez szinte minden fejlesztésben lévő programra igaz). Az első rész ígéretesnek indult, de nem igazán váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Annyit mindenesetre elmondtak az illetékes urak, hogy tanultak az előző rész hibáiból, és megpróbálják mindezt a folytatásban kiküszöbölni – méghozzá a leginkább érintettek (azaz maguk a játékosok) segítségével. Az első rész megjelenése után ugyanis folyamatosan figyelemmel kísérték a különböző, a játékkal foglalkozó internetes fórumokat és bulletin boardokat, és az ott kapott kritikákat vették figyelembe. Reméljük ennek, és a bevezetett újdonságoknak köszönhetően a Csendes Orgyilkos megjelenése utáni fórumok csupa pozitív visszajelzéstől lesznek hangosak – és akkor tényleg jól járhatunk.



Első benyomások

★★★ – **Majd meglátjuk**

Bizzunk benne, hogy a csender orgyilkos visszatérésétől hangos lesz az egész világ!

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

80%

VEXX

VEXXENEK A GONOSZOK!

TÍPUS PLATFORM KIADÓ ACCLAIM FEJLESZTŐ ACCLAIM AUSTIN MEGJELENÉS 2002 VÉGE NTSC

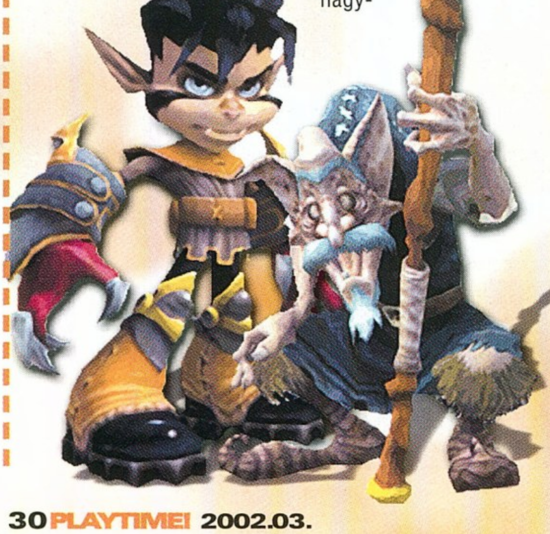






Az Acclaim mostanában igazán rákapcsolt, amit mi sem bizonyít jobban, hogy több új játék készítését is bejelentették az elmúlt pár hétbn. Csakúgy, mint a Turok Evolutiont, a Vexxet is mind a három platformra – PS2-re, GameCube-ra és Xboxra – ki fogják adni, megközelítőleg ugyanabban az időpontban, ami – talán mondanunk sem kell – a karácsony előtti őrület ideje.

A legtöbb platformjátéktól eltérően a Vexx igen kidolgozott sztorival rendelkezik, melynek középpontjában egy Astara nevű világ, és egy Vexx nevű fiúcska áll. Sajnálatos módon a világ nemrégiben majdnem megsemmisült egy kozmikus kataklizmában (ezt pontosabban nem körvonalazták a fejlesztők, de állítólag a játékban eme sajnálatos esemény minden részletére fény fog derülni) – szerencsére azonban nem következett be teljes pusztulás, viszont a bolygó három részre szakadt. Az egyik darabon csodával határos módon maradt épségben egy falucska, Rockhaven. Ezt a helyet egy békés nép lakja, akiket egy öregember vezet, aki – mit ad isten – főhősünk nagyapja A helybeliek lassanként kezdenék megszokni a „kissé" megváltozott életkörülményeiket, amikor egy újabb csapás szakad a nyakukba: megjelenik egy meglehetősen ronda, ám vitathatatlanul gonosz lény, aki Sötét Yabunak nevezi magát, és azonnal kinyilvánítja igényét a korlátlan hatalom birtokba vételére. Ezt persze nem csak spontán elvetemültségének köszönhető, hanem annak is, hogy szeretne leszámolni egy olyan lénnyel, aki Landspire-on, a bolygó egyik hegyének csúcsán lakik. Ez a lény igazából egy lány, aki a Reia névre hallgat. és egy ősi faj, az Astanik leszármazottja, Yabu azért keresi olyan szorgalmasan őt, mert évezredekkel korábban az ő népe, valamint az Astanik pusztító háborút vívtak egymással, és úgy gondolja, hogy momentán eljött a véres bosszú ideje. Hogy ördögi tervét valóra váltsa, a szolgálatában álló Shadowraithek segítségével Rockhaven teljes lakosságát rabszolgaságba taszítja.

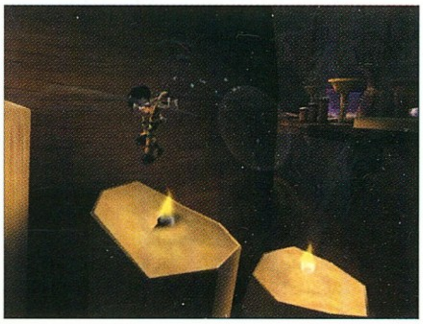


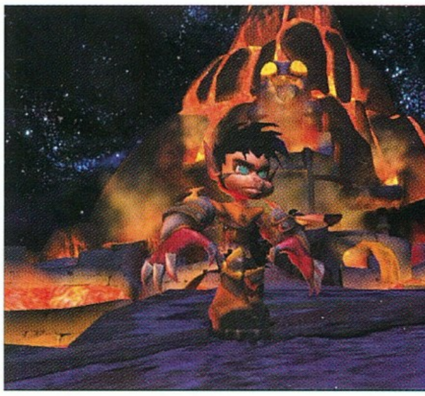
Sajnos a kényszermunka igencsak megviseli népünk tagjait, és egyre-másra hullanak az emberek. Egyik napon a bányában Vexx nagyapja is összeesik a megterheléstől, amin Yabu – a gonoszok szokása szerint – igen jól kacag. Ez persze kihozza hősünket a sodrából, aki esztelen módon megtámadja a testőröktől körülvett nagyurat – természetesen igen kevés sikerrel. Mindössze az menti meg az életét, hogy nagyapja utolsó erejével magára vonja a katonák figyelmét, és így Vexx el tud menekülni. Azt talán mondani sem kell, hogy ezután Yabunak új életcélja születik: mindenáron ki akarta nyiffantani a garázda kölyköt.

Mivel nyomkeresők tucatjai fésülti át a környéket, hogy megleljék, Vexx az egyetlen olyan helyre menekül, ahol biztos lehet benne, hogy nem fogják keresni: Yabu különbejáratú repülő hajójára lopakodik fel. Ha pedig már ott van, nem hagyja ki az alkalmat, hogy átkutassa a gonosz varázsló szobáját, ahol egy olyan dologra bukkan, ami alapjaiban változtatja meg az életét: egy nagyhatalmú relikviára akad kezei közé. A tárgy nem más, mint egy Astani csatakesztyű, amely mágikus hatalommal ruházza fel viselőjét. Fiatal hősünk persze nem tud ellenállni a csábításnak, így hát felpróbálja a csillogó acélkesztyűket – aminek igen gyorsan igen súlyos következményei lesznek. Például az, hogy olyan fájdalmat érez, amilyet eddig még sohasem tapasztalt – így hát azt teszi, amit ilyenkor általában mindenki szokott: eláju1. Egy másik, talán súlyosabb következménye a kesztyűpróbának egy óriási robbanás – még szerencse, hogy Vexx, ájult lévén nem tudott erről. Amikor az égi hajó lezuhan, Yabu azt hiszi, hogy hősünk halálát lelte a tűzben, ezért úgy dönt, hogy ezzel le is van tudva az ügy, koncentrálhat eredeti céljára: Reia megtalálására és kivégzésére.

Valószínűleg már sokan sejtitek, hogy Vexx igazából nem hal meg, sőt, köszönhetően egy vak remete segítségének, sebei hamar gyógyulásnak indulnak. Miután Vexx visszanyerte erejét, Darby – a remete – elkezdi tanítgatni is, főként az Astanikról mesél neki, meg arról, hogy hogyan használja újonnan szerzett kesztyűjét. Innen indul a maga a játék, a mi szerepünk pedig az lesz, hogy Yabut visszaküldjük saját dimenziójába, lehetőség szerint halott állapotban. Az biztos, hogy Vexx és Reia találkozni fognak a játék során, és még az is elképzelhető, hogy hőseink egymásba fognak szeretni, elvégre a szerelem – és a játékfejlesztők – útjai kiszámíthatatlanok. (Vagy talán éppen ellenkezőleg?)

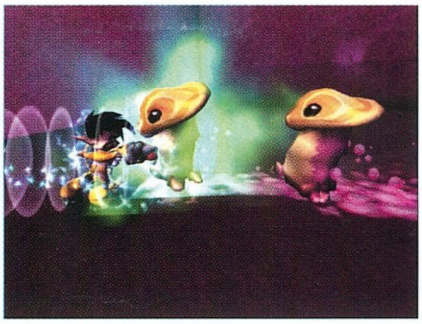
A játékmenet a legjobb platformprogramoktól kölcsönöz, megtalálhatóak lesznek a Mario 64-ből ismerős trükkös ugrások, a













Crocban látott főellenfelek, valamint a Jak & Daxtert idéző hatalmas pályák. Összesen 18 helyszín lesz a programban, melyek összesen hat környezetben játszódnak; lesz dzsungel, vulkán, sivatag, romváros, sőt, állítólag még a víz alá is le kell látogatnunk, ahol halrajok között úszkálhatunk. A játék során a normál szörnyeken kívül szembekerülünk ház nagyságú főellenfelekkel, amelyekből összesen hatot kell majd levernünk, és természetesen mindegyiknél valamilyen speciális trükkre lesz szükség a sikerhez. Nem csak a szokásos ugrásokra és támadásokra leszünk képesek, hanem – mágikus kesztyűnknek hála – különleges képességekre is szert tehetünk. Ilyen lesz például az, hogy egyes helyeken a függőleges falra is felmászhatunk a segítségével, alkalmasint pedig dupla magasságú ugrásra is lehetőséget nyújt (bár hogy ennek mi köze van a kesztyűhöz, az számunkra még nem teljesen világos, de úgy tűnik, ez esetben „lábtyű"-ként üzemel), vagy akár távolsági fegyverként is hasznosíthatjuk. A pályákon elszórva ugyanis találhatunk mágikus köveket, amelyek valamelyik elementáris szférát (tűz, fagy, föld, vihar) szimbolizálják. Egy ilyet aktiválva ennek megfelelő lőszerrel szórhatunk meg mindenkit a környéken, persze ez a remek lehetőség csak egy ideig működik.

A játékmenetre érdekesen hat ki az is, hogy a programban folyamatosan múlik az idő: reggel a legtöbb szörny a vackán alszik, nappal csak néhányan vannak ébren, míg az éjjel beálltával előjönnek a legagresszívabb ragadozók is. Mivel ez néha igen rosszul jöhet, lesznek olyan szobrok a játékban, ahol előrepörgethetjük az óramutatót: nappalból éjjelt, éjjelből pedig nappalt varázsolhatunk.

A pályák designja is érdekesnek ígérkezik, ugyanis számos jópofa ötletet is alkalmaztak a helyszínek megalkotásakor. Egyszer például egy viharóriás házába kell belopakodni és mivel Vexx amúgy sem egy termetes legény, hihetetlenül el fogunk törpülni a bútorokhoz, felszerelési tárgyakhoz képest – még egy székre sem lesz egyszerű felkapaszkodnunk! Külön érdekessége a helynek, hogy egy – hozzánk képest óriási – zongora belsejét is felderíthetjük, ahol teljes részletességgel van modellezve az egész szerkezet, sőt akár még meg is szólaltathatjuk azt. Az óriás egyébként feltűnően egy húron pendül velünk, ugyanis az egyik szobájában egy konzolt is találunk – hogy milyet, az attól függ, hogy melyik verzióval játszunk – és persze játszhatunk is vele. Amennyiben jól teljesítünk a Breakouttal (ez az a játék, amelyben egy téglákból álló falat kell lebontanunk azzal a módszerrel, hogy egy ütővel visszapasszolgatunk a falra egy golyót), egy hasznos tárggyal jutalmaz minket a gép. Ezekből a minijátékokból összesen hat különbözőt terveznek, ráadásul miután teljesítettük őket a játékban, már a főmenüből is elérhetőek lesznek, ahol haverjaink ellen is kipróbálhatjuk magunkat (ugyan normál értelemben vett multiplayer-mód nem lesz a programban, viszont így azért mégis belecsempésztek valami ilyesmit).

Szintén minijátéknak tekinthető az Astani szótár lapjainak gyűjtögetése – ezeket a pályák legrejtettebb csücskeiben találhatjuk meg, s közülük több mint 20 lesz szétszórva a világban. Ezek segítségével fejthetjük meg a világban szétszórva található Astani nyelvű feliratokat. Ezek legtöbbször csak valamilyen figyelmeztetést tartalmaznak, de néha a történetet világítják meg egy újabb oldalról, és talán még az is előfordulhat, hogy valamilyen kincs helyét határozzák meg benne...

A játék megjelenítéséért a Turok Evolutionhöz kifejlesztett engine szerepel, ezért ugyanazt várhatjuk el, mint attól: hatalmas nyílt terepeket, részletesen kidolgozott, sokszor óriási ellenfeleket, és néhány különösen szép effektet (például fémkesztyűnkön tükröződni fog minden fényforrás). A képek az Xbox-verzióból származnak, ám a fejlesztők elmondása szerint néhány apró különbségtől eltekintve mindhárom változat gyakorlatilag egyforma lesz – nincs ugyanis idejük arra, hogy mindhárom platformon az eltérő képességeknek megfelelően alakítsák át a játékot.

Még egy apróság: ugyanúgy, mint a dinóvadász kalandjait bemutató programban, itt is lehetőségünk lesz arra, hogy valamilyen állat hátára kapaszkodva közlekedjünk. Egyelőre egy mamut-szerű állatról, illetőleg egy hatalmasra nőtt rovarról van tudomásunk, de a fejlesztők elmondása szerint lesznek még további módozatai a közlekedésnek (teleportok például biztosan).

Az Acclaim reményei szerint a Vexx-szel learatják majd a karácsonyi piacot, és erre meglehetős esélyeik vannak. Már csak arra kell figyelniük (nem mintha rajtuk múlna), hogy nehogy egyszerre jelenjen meg a program valami stílusában hasonló, ám nagyobb várakozással övezett játékkal (mondjuk a Mario Sunshine-nal vagy a Jak & Daxter 2-vel).









Első benyomások

★★★★ – **Reményteljes darab**

Remélhetőleg végre születik egy platformjáték, ami megközelíti a Mario 64 színvonalát

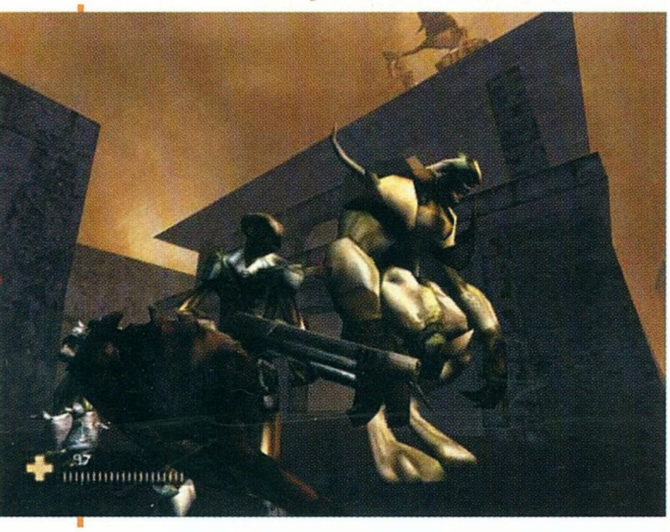
KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

60%

TUROK EVOLUTION

MIBŐL LESZ A DINOVADÁSZ?

TÍPUS FPS KIADÓ ACCLAIM FEJLESZTŐ ACCLAIM AUSTIN MEGJELENÉS 2002. 09. NTSC



Az Acclaim egyik legsikeresebb sorozata az 1997-ben kiadott Turok: Dinosaur Hunterrel indult. Jóllehet a programnak megvoltak a maga hibái (nem volt többjátékos-mód, és az ugrálós részek is sokak idegeit tépázták meg), a fantasztikus grafika és az élvezetes dinoöldöklés sokakat rabul ejtett. Ezt követte egy évvel később a Seeds of Evil, majd a Rage Wars alcímű, kizárólag a többjátékos-módra koncentráló „kakukktojás". Az igazi harmadik rész, a Shadow of Oblivion már meglehetősen messzire került az első epizód alapjául szolgáló képregény világától – már mutatóban sem voltak dzsungelek vagy dinoszauruszok a játékban – tőlünk 81%-ot kapott tavaly áprilisban. A sorozat legtöbb rajongója – érthető módon – meglehetősen morcosan reagált a változtatásokra, a harmadik rész így már nem sok hasznot termelt a kiadónak.

Tavalyi E3-beszámolónkban már említést tettünk a következő Turokról, amelyről akkor szinte semmilyen információt nem tudtunk szerezni. Az Evolution alcímet viselő programnak idén januárban készült el a játszható verziója, ennek örömére az Acclaim megosztott némi információt velünk. Talán a legörvendetesebb dolog a játékkal kapcsolatban az, hogy a készítők igyekeznek visszatérni az első rész hangulatához. Teszik ezt mégpedig úgy, hogy az Evolution az első rész előzményeit fogja elmeséIni. Ebben az is segít, hogy az első részt készítő brigád legtöbb tagját sikerült visszacsábítani az időközben nevet változtatott Iguanához (ez a csapat kódolta az első két részt), köztük David Dienstbiert is, az egész sorozat szülőatyját.

Az is meglepőnek számít – legalábbis nekünk –, hogy a program mindhárom új konzolra, tehát PS2-re, GameCube-ra és Xboxra egyaránt elkészül. Egyelőre azt még nem lehet tudni, hogy az egyes változatok között milyen különbségek lesznek (például grafikában, vagy a multiplayer-módokban) – mindenesetre a képeink az Xbox-változatból valók.





A játék meglehetősen kidolgozott történettel rendelkezik (főként, ha az előző részekkel hasonlítjuk össze), itt ugyanis nem csak arról van szó, hogy le kell csapnunk valami nagy és gonosz szörnyet (persze ez sem maradhatott ki), hanem azt is megtudhatjuk, hogy indián karakterünk hogyan is keveredett el a dinoszauruszoktól hemzsegő helyre, Lost Land-re. Hősünk – becsületes nevén Tal'Set – egy harcos, a kihalófélben lévő indián törzs, a Saquinok tagja. A jelző nagymértékben egy bizonyos Tobias Brucknernek köszönhető, aki a humánusnak kevéssé nevezhető „a halott indián a jó indián"-elvet követi. Mikor Tóbiás megpróbálkozik a törzs teljes kiirtásával, hatalmas ütközet alakul ki a két tábor között – Tal'Set ugyan golyót kap a májába, ám sikerül közelharcba bocsátkoznia az ellenséges vezérrel. Miközben dühödten aprítják egymást, betévednek egy barlangba, ami annak rendje és módja szerint beomlik mögöttük – ráadásul ennek következtében egy furcsa ábra, egy mágikus jel is működésbe lép, minekfolytán a két harcost egy térkapu szippantja be.

A haldokló, félmájú Tal'Set egy furcsa helyen, egy őserdőben tár magához, idilli körülmények között. Jószerencséje sem hagyja el, hiszen hamarosan rátalál néhány harcos, akik elszállítják falujukba, ahol hamarosan kikúrálják. A magukat folyónépnek nevező törzs vezetője, TarKeen elmondja hősünknek, hogy idekerülése nem véletlen, ugyanis ő volt a legjobb harcos, a legnemesebb ember a Földön, így neki kell megvédenie a falut, neki kell megőrzővé, Turokká válnia. Tal'Setnek egyáltalán nem tetszik az, hogy őt csak ide-oda rángatják dimenziók meg világok között, ezért úgy dönt, hogy megpróbálja megkeresni a visszautat – elhagyja a folyónép faluját. Nemsokára összeakad néhány furcsa dinoszaurusszal, majd a hüllőseregben megpillantja ősellenségét, Brucknert! Némi kutatás után kiderül, hogy a dinók seregét egy bizonyos Evil Lord Tyrannus (innen is gratulálnánk e név kifundálójának) irányítja, aki – az ilyen nevű alakok szokása szerint – világuralomra tör,











tőle kellene megóvni a világot. Tal'Set (illetve immáron Turok) természetesen átérzi a szegény védtelen folyónép rettegését (no meg lóg még néhány pofonnal Tobiasnak is), és úgy dönt, segít a hüllők elleni harcban.

Innentől már a szokásos séma szerint működnek a dolgok: fel kell kapnunk a rendelkezésünkre álló legkegyetlenebb dolgot, és azzal mindent meg kell tennünk a ránk törő lények arcának elegyengetéséért. A pályák pontos számát még nem lehet tudni, de az már biztosnak tűnik, hogy körülbelül egyenlő arányban lesznek köztük a szabadban játszódóak és belső területek is. A világ ugyanaz, amit a Dinosaur Hunterben is láttunk: óriási dzsungelek, ősi romok és futurisztikus városok várnak arra, hogy felfedezzük őket. Persze lesznek egzotikusabb tájak is, fel kell keresnünk majd a dinoszauruszok temetőjét, és Bruckner sivatagi táborát.

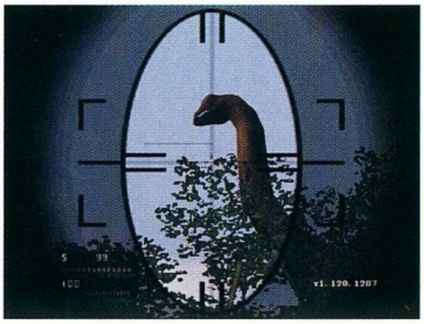
Fegyverek tekintetében a Turok-sorozat mindig is kiemelkedett társai közül: Akik kipróbálták, azok bizonyosan emlékeznek a Turok 2-ben szereplő Cerebral Bore-ra. Ez volt az a fegyver, ami szolidan felforralta az ellenfél agyvelejét, amely ezután szépen kicsordogált a delikvens fülén... Ezúttal mindössze tíz fegyvert próbálhatunk majd ki, köztük lesz egy közelharci fegyver (a maximális hatás végett egy olyan tüskés buzogány, amiből egy baltafej is kilóg), a szériára jellemző íj, de lesz pisztoly, gépfegyver, shotgun és mesterlövész puska is. Ezenfelül még lesz pár egzotikum is (a Cerebral Bore Swarm Bore néven tér vissza), melyek közül a legérdekesebbnek egy távolról irányítható egység tűnik. Ezt több különböző töltettel szerelhetjük fel, rakhatunk rá például bombát (ennek hatását nyilván nem kell részletezni), de akár egy gázzal töltött kapszulát is (amikor ezt néhány lény között használjuk, azok megszédülnek, és sokkal inkább vannak elfoglalva a bokrok közti okádással, mint a harccal). A kis masina harmadik használati módja a mikrofon: ezzel különböző dinók hangját utánozhatjuk, így elcsalhatjuk valahová őket, vagy akár az emberekre is ráijeszthetünk. Egyébként a fegyverek viszonylag alacsony számát kiegyenlíti az, hogy mindegyiket többféle módon használhatjuk. A pisztolyt megtölthetjük robbanógolyókkal is, de akár távcsövet is szerelhetünk rá. Az íjhoz találhatunk mérgezett nyílvesszőket is, a mesterlövész puskát pedig altatólövedékekkel is használhatjuk.



Az egyik legjelentősebb újítás, hogy néhány alkalommal (legalább háromszor) felülhetünk egy óriási repülő dinoszauruszra (Pterodactilus a négyzeten) és így indulhatunk vadászni. Szerencsére a repülőnk nem fegyvertelen, hanem rendelkezik egy gépágyúval, valamint néhány levegő-föld rakétával. Ezek a szintek leginkább a Panzer Dragoonra hasonlítanak, hiszen itt is rengeteg légiharcban lesz részünk, sőt, arra is lehetőségünk lesz, hogy különböző bónuszokat, extra lőszert tartalmazó ládákat vegyünk fel.

Az Acclaim talán a környezet megvalósítása körül csapja a legnagyobb hűhót, remélik, hogy ezzel új standardot tudnak majd felállítani. Ez egy igen összetett rendszer, amely több különböző alprogramból áll. Az egyik, a Squad Dynamics System az ellenfelek mesterséges intelligenciájáért felel, ennek segítségével lehetővé vált, hogy minden eddiginél okosabb ellenfelek támadjanak ránk. Az egymás közelében kószáló lények támadás esetén képesek arra, hogy vezért válasszanak maguk közül, aki majd kiadja a további utasításokat. A félhüllő katonák között a tiszt veszi át ezt a szerepet, a 100%-os dinók esetében pedig a horda legerősebbje (persze utóbbi esetben túl sok taktikázásra nem kell számítani). Minél okosabb a vezető, annál körmönfontabb stratégiákra kell felkészülnünk, extrém esetben a hátunkba kerülnek, fedezik egymást, és ha kell, feláldozzák magukat a sikerért.

A táj megvalósításának legfontosabb eleme egy DOE nevű megoldás, amivel a pályák statikusságát kerülték el. Egyrészt a növények (belőlük már most több, mint száz különböző fajta van!) mozognak a szélben vagy más hatások alatt. Más hatás alatt értendő az is például, ha egy többtonnás pikkelyes test átvág a bozótoson. Ugyancsak ide tartozik, ha például pár gránátot robbantunk fel egy liget közepén. Más szóval a környezet teljesen lerombolható lesz (ez az interaktív játékipari megfelelője), ha kidöntünk egy fát (mire nem lesz jó a buzogánybaltánk...), akkor az a fizikának engedelmeskedve fog eldőlni, és ha földre érkezésekor nem futnak elég gyorsan a katonák, akkor bizony szétlapulnak. Ha nincs kedvünk kulcsokat keresni, akkor berobbanthatjuk az ajtót (ezt mondjuk a Red Faction-nél is ígérték, aztán valahogy elmaradt), vagy akár beomlaszthatjuk a barlangokat.



A többjátékos-módról még nem lehet sokat tudni, remélhetőleg interneten keresztül is lehet majd egymásra vadászni. Pár dolgot egyébként még titkolnak a készítők, nagyon valószínű például, hogy lehetőségünk lesz segítőkkel együtt harcolni, és egy interjúban még egy partraszállási jelenetet is elpöttyintett az egyik fejlesztő. Ha a fentieket meg fogják valósítani, akkor alighanem a sorozat legjobbját kapjuk majd kezeink közé!





Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Remélhetőleg a fejlesztők nem csak felelőtlenül ígérgetnek, igazán nem tiltakoznánk egy újabb kitűnő FPS láttán...

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

50%

ENCLAVE

AZ ERŐ MINDKÉT OLDALA

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ CONSPIRACY GAMES FEJLESZTŐ STARBREEZE STUDIOS MEGJELENÉS 2001.TAVASZ PAL

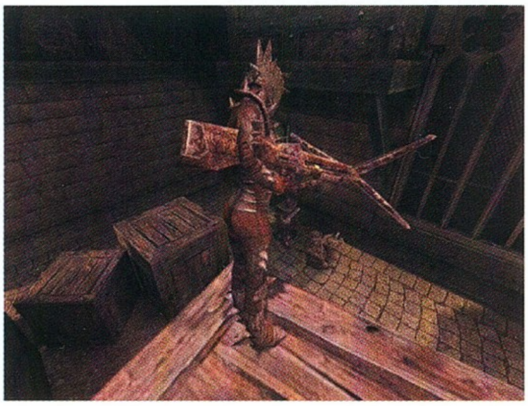






Xboxon eddig nem volt szerencsénk túl sok fantasy-játékhoz – a meglehetősen ócska Azurikon, és a kissé bugyuta Nightcasteren kívül nem volt ilyen. Szerencsére a svéd Starbreeze észrevette ezt a hiányosságot, és már nyolc hónapja dolgoznak egy akciójátékon, amely a fantasy-sémák mindegyikét tartalmazza: a jó harcol a gonosz ellen, mágusok égetnek orkokat tűzgolyóikkal, és lovagok szabdalják a goblinokat.

A játék Enclave világán játszódik, ahol az egyetlen földrészt egy végtelen mélységű szakadék osztja ketté – az egyik oldalon a humanoid lények, míg a másik oldalon a legkülönfélébb szörnyek vették át a hatalmat, de az áthághatatlan akadály miatt nem tudnak egymásnak esni a seregek. Ez a viszonylag nyugodt állapot nemrégiben – tíz évvel a játék kezdete előtt – megváltozott, ugyanis a legerősebb lichek (élőholt ősmágusok) ráakadtak egy varázslatra, amivel össze tudják zárni a likat. Ahogy szűkül a rés, úgy növekszik a forgalom is: először csak néhány kóbor sárkány és varázsló érkezik, ám már küszöbön áll a hatalmas ütközet, amiben a jó és a gonosz erői összecsapnak, hogy egyszer és mindenkorra eldöntsék, kié legyen az uralom a bolygó felett.



Szerencsére mindkét oldalról végigkísérhetjük majd az eseményeket: a rosszfiúk oldaláról elő kell készítenünk a rohamot, majd gerillaakciókkal kell megzavarnunk a jófiúkat. A jók oldaláról elsőként az ellenfél szándékát kell kifürkésznünk, aztán a már említett varázslókat kell kiiktatnunk, hogy lehetőleg megakadályozzuk az ütközetet. A játék küldetés-alapú lesz, habár azt egyelőre nem tudták megmondani a fejlesztők, hogy mennyi missziónk lesz, az mindenesetre biztos, hogy oldalanként legalább tíz feladatra kell számítanunk. Az egyes pályák meglehetősen összetettek lesznek, mindig legalább három-négy alfeladatot kell végrehajtanunk, hogy sikerrel járjunk, ráadásul a fő tennivalót néha többféleképpen is elvégezhetjük. A gonoszok első küldetésében például mi a rés egyik oldalán kóborlunk, és valahogy át kellene evickélni a másik oldalra – vagy megkeressük a rejtett (nagyon rejtett!) átjárót, vagy megszerzünk egy varázstárgyat, esetleg rákényszerítünk egy repképes lényt, hogy vigyen át minket. Nagy szerepe lesz a főellenfeleknek, mindkét oldalról körülbelül 4-5 ilyen óriási vagy nagyhatalmú lényt kell majd leküzdenünk. Ezek között például lesz egy hatalmas lávagólem, de lesz egy élőhalott minotaurusz is – ezek legyőzéséhez nemcsak erő kell majd, hanem taktika is, hiszen néha csak a pálya adta lehetőségek kihasználásával győzhetjük le őket.

A pályákat illetően a fejlesztők elmondták, hogy olyan érzetet szeretnének kelteni, mintha egy fantasy-filmet néznénk: rengeteg előre lekódolt, látványos jelenet lesz, például egyes falak, illetve házak leomlanak mellettünk, találkozunk pár szövetséges katonával vagy akár megleshetjük az egymásnak eső szörnyek csatáját. A sztori megírásában egy hivatásos író is segíti a készítők munkáját, úgyhogy okkal remélhetjük, élvezetes, változatos történetet kapunk (persze ilyesmit ígértek már a Dead or Alive 3 esetében is, ám az eredmény elmaradt várakozásunktól; nem is kicsit...). Azért, hogy a sztori kellőképp epikus, nagyívű lehessen, arra is képesek leszünk majd, hogy egész házakat, kastélyokat rombolhassunk le. Nem csak a varázslatokkal, illetve robbanóanyagokkal, hanem a középkorból ismerős ostromfegyverekkel – lesz itt katapult, faltörő kos, ostromtorony is!

A játék egyik legnagyobb érdekessége az lesz, hogy nemcsak a két szemben álló oldal jelent majd választást, hanem további döntéseket is kell hoznunk: minden oldalról hat-hat karakter közül mazsolázhatunk, melyek mindegyike egyedi képességekkel, és eltérő statisztikákkal és induló felszereléssel rendelkezik. A jók oldaláról indíthatunk például lovagot, ezt a szerepet az ogre tölti be a másik oldalon. Ezek a karakterek jelentik az izomerőt a játékban, ők rendelkeznek a legvastagabb páncélokkal, illetve a legmasszívabb fegyverekkel. Amennyiben kedveljük az "ahová ütök, véres paca terem"-típusú játékot, mindenképpen ők javallottak. Az íjász (illetve gonosz párja, a bérgyilkos) természetesen a távolsági harcra koncentrál, mindehhez igen fürge is lesz – ráadásul ha mozdulatlan marad, akkor szinte láthatatlanná válik. Fejlettebb fegyverekkel már arra is képesek lesznek, hogy ne egyszerű nyilakat, hanem mondjuk villámot, vagy tűzgolyót lőjenek ki. Mindkét oldalról két-két varázsló vár majd ránk (mágus és druida, illetve varázslónő és lich). Az egyes kasztok itt a használható varázslataikban térnek el, a legerősebb bűvigékhez (tűzvihar, végzet, saveső) csak a mágus és a varázslónő













férhetnek hozzá, cserébe a másik két karakterosztály szívósabb lesz, és pajzsot is használhatnak majd. A varázslók mágiáikat lassan regeneráló manapontjaikból süthetik el, de néha találhatunk majd olyan varázsitalt, amit felhörpintve egy ideig "ingyen" varázsolhatunk. Lesz lovasság is: az egyik oldalról hobbitok fognak harci vaddisznón rohamozni, míg a másik oldalon farkasok hátán lovagló goblinokkal szállhatunk harcba. Ezek a lények rettentő gyorsak lesznek, ráadásul hátasuknak köszönhetően képesek lesznek a többiek lerohanására, illetve vészhelyzetben a "pacik" csípnek-rúgnak-harapnak is. Az mondjuk egy más kérdés, hogy ha kilövik alóluk a járművüket, akkor rövid lábaikkal és gyatra fegyvereikkel már nem sokat tudnak hozzátenni a sikerhez, ilyenkor ugyanis még egy varázsló is eséllyel veheti fel ellenük a harcot (mármint a közelharcot – hiszen még egy disznogló hobbit sem tud az ellen sokat tenni, hogy éppen meteoresőt varázsoltak a fejére). Az utolsó kaszt a robbantási szakértő lesz (törpe mérnök, illetve ork utász), velük csak néhány pályán lehet próbálkozni, de akkor robbanóanyagaiknak köszönhetően egész kastélyokat képesek összeomlasztani, és csapdákkal szórhatják tele a környéket.

Mivel még ez is túl egyhangúan hangzott a készítők számára, a fenti egyveleget enyhe RPG-elemekkel fűszerezték (ez a tendencia már szinte minden akciójátéknál megfigyelhető – és mi a magunk részéről ezt igen üdvözítő szokásnak tarjuk). Kalandjaink során eldugott helyeken, illetve a lemészárolt szörnyek kirablásakor találhatunk pénzeket, drágaköveket, amit a küldetések előtt felszerelés vásárlására költhetünk. Minden karakternek négy fokozatban növelhetjük a páncélzatát, a legvégső szintnél már a mágia ellen is védelmet nyújt vértezetünk (arról nem is beszélve, hogy ezek már eszméletlen jól néznek ki). Majdnem ugyanilyen fontos lesz a fegyverek vásárlása, hiszen minden fegyverosztályban – balták, kalapácsok, kardok, íjak, számszeríjak – hatalmas választék áll rendelkezésünkre (már most több, mint 120-féle eszköz van, és ez a kínálat minden héten négy-öt új darabbal növekszik). A varázstárgyakat ezzel ellentétben nem venni kell, ezeket meg kell keresnünk a pályákon (természetesen ezeket általában ház nagyságú lények őrzik igen nagy vehemenciával). A különféle mágikus pajzsokon, gyűrűkön és lábbeliken kívül egész seregnyi varázspálcát vethetünk be, melyek a legkülönfélébb töltetekkel rendelkeznek – a legegyedibb ezek közül talán az lesz, amivel félelmet kelthetünk az ellenfeleink körében.

Az Enclave koncepciója szinte ordít azért, hogy rengeteg multiplayer-módot zsúfoljanak fel a DVD-re. Ez az a téma, amit leginkább titokban tartanak a fejlesztők, valószínűleg azért, mert még ők sem tudják, hogy mit tehetnek meg és mit nem. Kooperatív mód majdnem biztosan lesz, hiszen ezt már tesztelik a svédek, és osztott képernyős, valamint link-kábeles deathmachra is számíthatunk. Capture the Flag is lesz – ez a játékmód igen élvezetes lesz köszönhetően az ostromfegyvereknek (képzeld csak el: nem kell átvágni magad a bejáratot őrző erőkön, hanem egyszerűen utat robbantasz magadnak a falon keresztül) és a változatos kasztoknak. Az utóbbiak kihasználása jelentheti az igaz varázsát a játéknak: képzeld el, amint két lovag védelmében egy törpe mérnök indul el az ellenfél kastélya felé, hogy kirobbantsa a falat, majd az így keletkezett hasadékon pár íjász és egy lovas (oké, disznós) rohan be, hogy felkapják a zászlót – tervüket csak az hiusítja meg, hogy pár lich pusztító varázslatok özönével várja őket. A fenti jelenet egyébként nem én találtam ki, hanem az egyik programozó mesélte el a játék internetes fórumán a minap a tesztelés közben szerzett élményeit. A legnagyobb kérdés persze az, hogy lehet-e majd interneten keresztül játszani az Enclave-vel, avagy sem; erről a kiadó Conspiracy, illetőleg a Microsoft jelen pillanatban is éppen tárgyalnak.

Az Enclave igen jó kis játéknak ígérkezik, szerintem az fogja eldönteni, hogy egy átlagos, avagy kitűnő program lesz, hogy milyen mértékben támogatják a többjátékos-lehetőségeket. Egyébiránt minden rendben van vele, hiszen nagyon jól néz ki (a pályák elképesztően hangulatosak!), és a játékrendszer is élvezetesnek tűnik, köszönhetően a rengeteg felszerelésnek és a különböző kasztoknak. Végezetül megemlíteném a játék honlapját (www.starbreeze.com), mert párját ritkítóan szép lett, rengeteg információt találunk az ízléses, folyamatosan fejlesztett oldalon – nem csoda, hogy már rengeteg díjat begyűjtött a weblap...









Első benyomások

★★★★ – **Reményteljes darab**

Remélhetőleg minél több multiplayer-móddal kápráztatnak el minket, ha igen, akkor nehéz lesz megunni

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

70%


videoeszközök
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
VOGEL
Magyarítsunk alkalmazásokat!
644 Ft
nintendo 64 · dreamcast · playstation 2
Fókuszban
Műszaki Magazin



■ PLAYTEST

■ 2002 MÁRCIUS



■ Dropship



■ Wipeout Fusion



■ Max Payne



■ Project Eden



■ Drakan



■ Burnout

Dropship (PS2) 38
Wipeout Fusion (PS2) 42
Burnout (PS2) 46
Max Payne (PS2) 48
Crash Bandicoot:
The Wrath Of Cortex (PS2) 50
Drakan (PS2) 52
Project Eden (PS2) 54
Rez (PS2, DC) 56
Vampire Night (PS2) 58
Spy Hunter (PS2) 60
Moto GP 2 (PS2) 62
MX 2002 (PS2) 64
Jeremy McGrath's
Supercross World (PS2) 65
Atari MX Rider (PS2) 66
Atlantis III (PS2) 68
Conflict Zone (DC) 70
Peter Pan (PS) 72
One Piece Mansion (PS) 74
Worms World Party (PS) 75

DROPSHIP UNITED PEACE FORCE

BÉKEFENNTARTÁS FEGYVEREKKEL

TÍPUS REPÜLŐS AKCIÓ **KIADÓ** SONY **FEJLESZTŐ** CAMDEN DEVELOPMENT **MEGJELENÉS** 2002.01.18. PAL



Alacsonyan szállnak a rakéták, balhé lesz!



Mindenre lövünk, ami mozog!

Napfényes idők járnak mostanság a repülést kedvelő PS2-tulajokra, a múlt hónapban tesztelt Ace Combat 4 után megérkezett a Dropship is. Igaz, ez a program sem meríti ki teljesen a szimuláció fogalmát, ugyanis inkább konvergál az akció/lövöldözős játékok felé, ennek ellenére bízvást ráaggathatjuk a szimulátor jelzőt is. Még azt sem mondhatjuk, hogy egy kizárólag repülést modellező programmal állunk szemben, hiszen nem egy esetben valamilyen földi jármű vezetőfülkéjében kell helytállnunk, noha a küldetések 80%-át a levegőben fogjuk végrehajtani. De ne szaladjunk ennyire előre…

2020 áprilisában a NATO és az ENSZ hamvaiból megszületik a United Peace Force (továbbiakban UPF), azaz az Egyesült Békefenntartó Erők. Zürichben összeülnek a fejesek, a két „ódivatú" szervezetet egyhangúlag feloszlatják, és egyúttal deklarálják egy egyszerűsített világbiztonsági szervezet létrejöttét. A játékban zajló események idején (2050-ben) a UPF nagyobb, mint valaha, már 34 nemzet fölé teríti ki védelmi hálóját és 19 hadszíntéren aktív világszerte. A szervezet célja alapvetően a béke és a biztonság megteremtése és fenntartása, ennek megfelelően mindenféle agressziós gócpont kiiktatása, amely az adott terület határain kívül is fenyegetést jelenthet. Abba most ne menjünk bele, hogy milyen alapon avatkozik be egy ország magánügyeibe egy külső erő (ráadásul katonai eszközökkel) – de ismerjük a mondást: Sárkány ellen sárkányfű…

Ahogy az megszokott, az ilyen és ehhez hasonló politikailag instabil közegek azonban fegyveres erőkkel mindig rendelkeznek – ergo a UPF-nél is elengedhetetlen a legújabb haditechnikai vívmányok igen aktív használata. A fegyveres erők egyik büszkesége a Dropship osztály, melyet mi is repülünk a játék folyamán. Gyakorlatilag egy helyből fölszálló repülőgépről van szó, amely elegye (legalábbis aerodinamikai képességeit figyelembe véve) egy helikopternek, egy taktikai csapásmérő vadászgépnek és egy teherszállító repülőgépnek. Kicsit furcsán hangzik, igaz? Persze ne feledjük, hogy a – mégha nem is oly távoli – jövőben járunk. Két alapvető repülési móddal rendelkezik: az egyik a lebegés (hover), a másik a tényleges repülés (flight). Mind a két esetben másképp viselkedik a jármű.

Nem lehet pusztán csak kiváló minőségű lövöldözős játékként aposztrofálni a programot, mert legtöbbször szükséges némi taktikai érzék is a küldetések végigviteléhez.

Lebegés módban ugyan tetű lassú a masina (már ami a haladás sebességét illeti), de képesek vagyunk akár egy helyben megállni és pusztán vertikális irányú (föl-le haladó) mozgásra is. Talán a legjobban úgy lehet érzékeltetni, ha azt mondjuk, a gépünk ilyenkor egy helikopter képességeivel rendelkezik. Ezt a módot kell alkalmaznunk, ha finom, precíz manőverekre van szükségünk, illetve a szárazföldi egységek felvételénél-lerakásánál, de akár akkor is, ha kifogyott fegyvereink utántöltésére van szükség egy adott pontnál – egyszóval landolásnál. (Fontos, hogy ebben a módban csak maximális sebesség esetén tudunk hurkot repülni. Jó, ez mondjuk hülyén hangzik – maximális sebesség „lebegésnél" –, viszont ebben az üzemmódban a maximális sebesség 200 km/h.)

Repülésnél (csak akkor válthatunk erre a módra, ha sebességünk meghaladja a 150 km/h-t) ezzel szemben – természetszerűleg – villámgyorsak vagyunk, egy ultramodern vadászgép minden jó (és rossz) tulajdonságát a magunkénak tudva. Ez főleg a légicsatákban, illetve az időlimittel rendelkező feladatoknál lesz lényeges, nem kihagyva azt az apróságot, hogy nagy távolságok rövid idő alatti megtételére is alkalmas. Ez esetben azonban vegyük figyelembe, hogy landolásképtelenek vagyunk, azaz nem tudunk egy klasszikus vadászgéphez illő leszállást produkálni.

A Dropship típusból három hajóosztály van szolgálatban, és mindhárommal találkozunk (tehát irányíthatjuk őket) az előttünk álló hadműveletek során. A Syon Aerospace cég zászlóshajója a támadóosztályú A-9 Fury („Tomboló"). Ideális csapásmérő vadászgépként, légiharcban és felszíni célpontok ellen egyaránt hatásos. Villámgyors, gépágyúval és célkövető rakétákkal felszerelve kétségtelenül uralja a légteret. A védekező osztályú D-15 Tempest („Fergeteg") egy mérettel nagyobb, mint előző társa, elsősorban földi célpontok ellen hatékony, de a szállításban és a légiharcban is megállja a helyét. A szállítóosztályú L-12 Guardian („Őrszem") a tökéletes transzporter – hatalmas, sok cucc fér el a gyomrában és hihetetlen fegyverarzenállal lehet felszerelni, ebből a tulajdonságából adódóan támadási célokra is nagyszerűen használható, akár a legmelegebb szituációkban is. Sajnos a hajókat (egy bónuszküldetés kivételével) nem mi választjuk ki, hanem az adott küldetéshez kapjuk. Ezeken kívül még egy Apache kódnévre hallgató hajóval is repülünk majd, de ez csak a negyedik (utolsó) hadjáratban jelenik meg, mint a kínaiaktól ellopott csúcstechnológia.

Az illendőség megkívánja, hogy pár sorban megemlékezzünk az általunk irányítható felszíni egységekről is. Az egyik az Ibex AAV („Kőszáli Kecske") páncélautó, egy gyors, könnyen manőverezhető, négykerékmeghajtású jármű. Többféle variációban és felszereltséggel szállítják. Mindegyik képes egy tetőre illeszthető gépágyút hordozni, melyre bizony nagy szükségünk lesz. Könnyű fegyverzetű támadó típus, gyalogosok szállítására, illetve felderítő célokra alkalmazzák leginkább. A másik versenyző a Granite HBT („Gránit") nevet viselő harci tank. Lassabb,



Az én kicsi verdám!



Kifelé, de villámgyorsan!





Az ott nem egy meteorit, hanem egy ellenséges vadászgép



Ezt azért sűrűn fogjuk látni...



Én iparkodnék a helyetekben, fiúk!

lánctalpai lévén, de piszok erős páncélzata és 120 mm-es, háromféle töltettel felszerelhető AluTanium ágyúja igazi nagytakarítóvá teszi. A legpontosabb meghatározása talán egy lánctalpakon közlekedő tüzérségi löveg, habár rakéták kilövésére is alkalmas. Ezen a két járművön túl az egyik küldetésben egy apró, páncélozott parancsnoki kocsit fogunk még irányítani, de ott nem lesz szükségünk a fegyverekre, lévén kémkedés lesz a cél.

Pár szóban érdemes kitérnünk a fegyverekre is: a védekező és támadóosztályú Dropshipek mindegyike a K-150 Halo fedőnevű gépágyúval van ellátva. Ezt elsősorban a közelharcban érdemes használnunk, percenként akár 3000, 25mm-es töltetet képes magából kiokádni, melyek átütik egyaránt a könnyű és a közepes erősségű páncélzatot is. Felszíni egységek is használhatják. Rakétákból többfajta van, létezik célkövetős és direkt a célpontra célzott formában kilőhető változat is. Természetesen mind levegő-levegő, levegő-föld, levegő-hajó fajtában rendelkezésünkre állnak (illetve a tanknál van föld-levegő is). Küldetése válogatja, mikor melyiket kell használnunk, de egyszerre több fajta is lehet a Dropship felfüggesztési pontjain. Egyes esetekben speciális, csak az adott célpont ellen hatásos rakétákat is kapunk – ezek általában nem radarirányításúak, nem követik a célt. Szóval, választék van bőven – rakéták tekintetében a nagyobb gondunk a típusok számával lesz, és előáll majd olyan eset, amikor igen kevésnek bizonyulnak.



Kérjük kedves utasainkat, a helyjegyek bemutatása után foglalják el székeiket!

Speciális küldetésekben még egy scannert is a hajónkra szerelnek, melyek képesek egy ellenséges egységet, avagy objektumot a távolból letapogatni (nekünk, férfiaknak sem ártana egy ilyen a hölgyek vonatkozásában... bár a közelről való letapogatás talán még jobb móka!). Ide tartozik talán – bár nem egy konkrét fegyverről van szó –, hogy egyes esetekben, mind légi, mind földi szövetséges járműveknek kiadhatjuk a parancsot egy cél megsemmisítésére. Ez ugyanúgy történik, mint a rakéták esetében, csak először primary weaponként a szövetséges egységet kell megjelölnünk, majd ezután kiadni a célt és rátenyerelni a tűzgombra.

A sokfajta járművet és fegyvert vizsgálva felmerülhet a kérdés – joggal –, hogy hogyan is oldották meg a fejlesztők az irányítást. Szerintem szinte tökéletesen, habár kell egy kis idő, amíg belejön az ember. A program gyakorlópályáin (öt darab van), hamar és könnyen kitanulhatjuk az irányítás minden csínját-bínját. Annyira logikus és magától értetődő, hogy eszünkbe sem jut átkonfigurálni a gombokat. Ha mindenképpen kukacoskodni akarnék, annyit lehetne talán felhozni, hogy légiharcokban gyakorta kell változtatnunk a sebességet, így előfordulhat, hogy óhatatlanul is a nullára redukáljuk egy-egy nagyobb fékezésnél, melynek nem azonnal (lévén a gép lassabban fékez le) jelentkezik a hatása, hanem pár másodperccel később. Viszont nem váltottunk át lebegő módba (ez dupla gombnyomásra történik meg), így hamar „átesik" a gép, s egy pár másodpercre irányíthatatlanná válik, elveszítjük fölötte az uralmunkat. Amúgy minden pofonegyszerű, a mozgástól a fegyverek kezeléséig, tényleg le a kalappal a készítők előtt! Az irányítás legnagyobb titka egyébként abban rejlik (mondjuk ez általánosságban igaz a repülőgépeknél), hogy nem szabad kapkodni, a hirtelen mozdulatokat mellőzzük. Kifejezetten tanácsos azonban az opció-menüben bekapcsolni az automata landolást: ez a gyakorlatban azt jelenti, hogyha a megfelelő sebességgel érkezünk a leszállási pont közelébe, a gép automatikusan irányba áll és leszáll. Enélkül csak úgy fogadná el a dolgot, ha a landolási zóna közepén lévő nyílnak megfelelő irányba fordulva tesszük le a gépet. Ezzel még nem is lenne baj, azonban sokszor időlimites feladatot kapunk, ahol



Kiképzőbázisunk: Karrierünk hajnalán az alkony fényében csillogva

egész egyszerűen nincs időnk erre a tökölésre! Harcedzett veteránok azért próbálkozzanak vele nyugodtan, végül is így lesz igazán életszagú...

zMiután végeztünk a gyakorlópályákkal (mindenféleképpen érdemes mindet végigvinni, nem pusztán a vicc kedvéért vannak ott) és megtanultuk úgy





Szükséges valami magyarázatot fűzni a képhez?

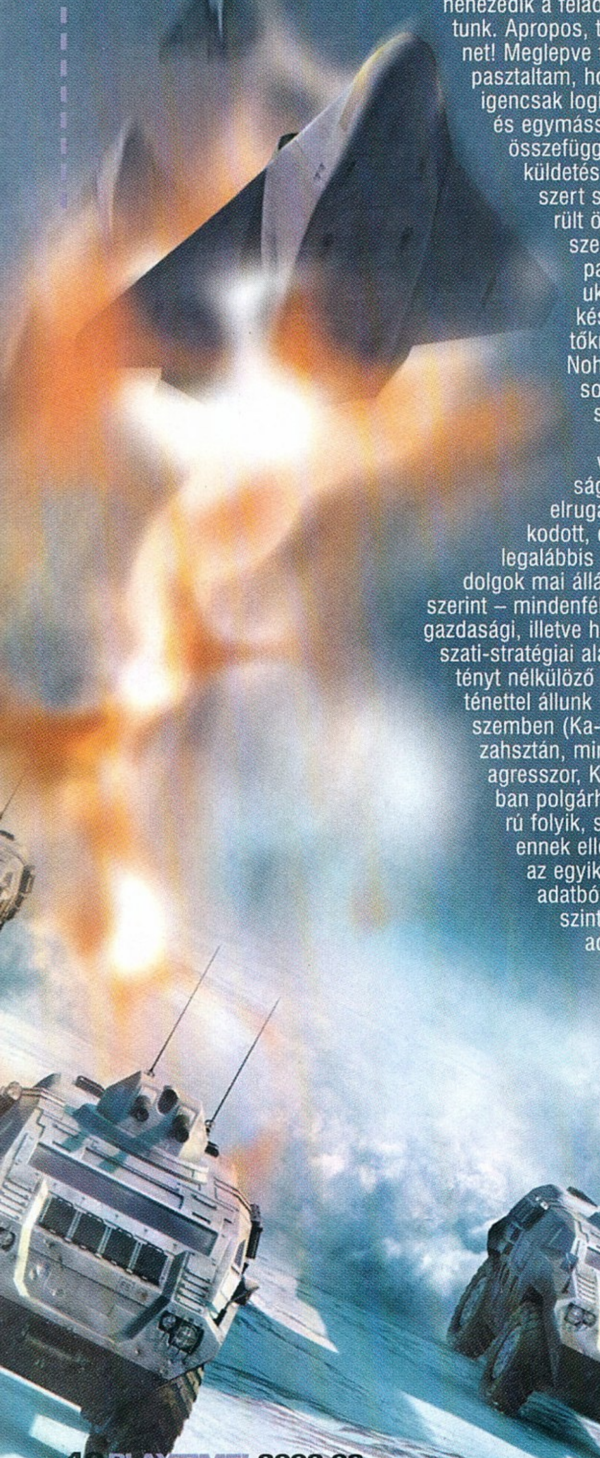


Nehogy a nagy lövöldözés közepette a spanit is leszedjem...



Kilőlek, mielőtt kilőnéd!

a Dropship, mint a földi járművek kezelését, be is dobnak minket a mélyvízbe. A Maxley Fraser tábornok vezényelte 93-asokhoz kerülünk, és rajta kívül megismerkedünk Holbrook kapitánnyal, a felettesünkkel, Eva Kandinskivel, a repülésirányítónkkal, valamint JC-vel, a csapat ászával. Kezdő pilótaként még nem túlságosan nehéz feladatokkal bíznak meg minket, de a sztori előrehaladtával fokozatosan nehezedik a feladatunk. Apropos, történet! Meglepve tapasztaltam, hogy igencsak logikus és egymással összefüggő küldetésrendszert sikerült összekaparniuk a készítőknek. Noha sokszor a valóságtól elrugaszkodott, és – legalábbis a dolgok mai állása szerint – mindenféle gazdasági, illetve harcászati-stratégiai alapot, tényt nélkülöző történettel állunk szemben (Kazahsztán, mint agresszor, Kínában polgárháború folyik, stb.), ennek ellenére az egyik feladatból szinte adja magát a másik, világosan és érthetően halad előre a történet. Négy hadjáratban kell helytállnunk (mindegyik más helyszínen játszódik, sorrendben: Líbia, Kolumbia, Kazahsztán, Kína), és ezek mindegyike öt küldetésre bomlik – kis matekzsenik már ki is számolhatták, hogy akkor összesen húsz feladatunk lesz. A kis matekzsenik azonban tévednek, ugyanis a játék végigvitele után kapunk még három bónusz küldetést is – igaz, ezek már semmiféle szállal nem kapcsolódnak a történethez, szemmel láthatólag csak azon játékosok kedvéért rakták be, akik irtani akarnak még egy pöttyet. Légicsata, felszíni harc és vezetés – ez a három feladat. Mondhatnánk semmi extra, eddig is ezt tettük, de megvan az az előnyük, hogy a játékban repülhető, illetőleg vezethető összes járművet irányíthatjuk (ki lehet választani a küldetés előtt, hogy mit irányítsunk) – még az ellenségeseket is, illetve olyanokat is, amelyek nyergébe a tényleges hadjáratok alatt be sem ülhettünk.



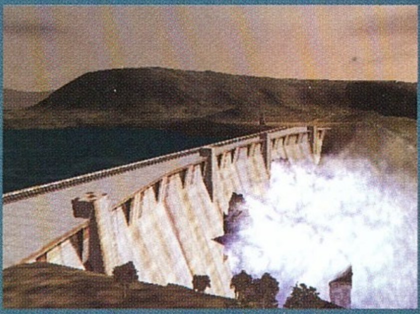
Mindezek tetejében még arra is jutott ideje a sztorit kiötlő emberkéknek, hogy némi emberi, úgymond lelki vonulatot is becsempésztek a történetbe. Ezt leginkább Evan és JC-n figyelhetjük meg. Eva nemegyszer poénos beszólásokat fűz a légiirányítás mondatai közé, JC pedig a történet vége felé, egy balul sikerült küldetés közben önfeláldozó módon öngyilkosságot követ el társai és a misszió sikere érdekében. Kreuzler őrmester sem piskóta, a klasszikus nagypályás kommandós dumát nyomja, ami ugyan nem túl eredeti, de ebben a játékban bőven elmegy és még fel is dobja a hangulatot.

Első bevetésünk helyszíne Észak-Afrika, közelebbről Líbia lesz – olybá tűnik, a Kadhafi-féle diktátorkodás vetése termékeny talajra hullott, bőven akad ennek a máriás huncutnak követője a jövőben is. Nem lesz túl nehéz az öt küldetés, gyakorlatilag egy kis harctéri tapasztalatra teszünk szert ezek alatt, és megismerkedünk Kreuzler őrmesterrel és szakaszával is.

Innen egyenesen Kolumbiába vezet az utunk, egy veszélyes kábítószer-kartellt és az élén álló kokainbárót kell likvidálnunk. Ebben a hadjáratban már keményebb dió lesz a dolog, lesz egy pár igencsak izzasztó küldetés, lévén a kolumbiai reguláris hadsereg sem tudott elbánni a mókussal, annyi fegyvert halmozott fel. Végső célunk egy óriási duzzasztógát lerombolása lesz, ahol is két legyet ütünk egy csapásra: megtörjük a kartell hadi potenciálját és egyúttal a kokacserjemezőket is elárasztjuk, hogy pihentessék a jövőben a koksz termelését ezek a csibész latinok. Harmadik bevetésünk a Kaszpi-tenger vidékére, Türkmenisztán és Kazahsztán földjére visz minket, a gonosz kazahok – jó öreg szovjet utódállamhoz méltóan – az egykori gazdik által rájuk hagyott fegyvertárból mazsoláztattak és szegény békés türkméneket terrorizálják. Itt hadjárat közben kiderül, hogy az agresszorokat Kína is támogatja a háttérből... A hegyek közt megbúvó Ananko tábornok bunkerből való kifüstölése után tehát azonnal a silány minőségű ruházati cikkek és egzotikus étkek országa felé vesszük az irányt. A végső, negyedik hadjárat célja az őrült tábornok, Wu likvidálása, aki Dél-Kína felett átvette az uralmat, ezáltal kettészakította és polgárháborúba sodorta az államot. Egészen pontosan elsősorban nem(csak) az



Nocsak, itt még a tank is képes repülni



Nem gátoltak meg a gát lerombolásában



Panorámarepülés a Kaszpi tenger partján: 6000 sztotyinka. Életbiztosítás nem köthető



Jó mulatság, férfimunka volt!



Kispajtásunknak még felszállni sem volt ideje



Nem kerültem ki, inkább leszedtem

övé, hanem egy általa építtetett orbitális ágyúé, amely képes arra, hogy a nukleáris csapástól védő műholdrendszert kiiktassa, és így szabad utat nyisson az atomcsapás előtt. Nagyon kemény dió, mert nem elég, hogy annyian vannak, mint az oroszok (ööö, bocsánat – mint a kínaiak), de ennek tetejében igen masszív, high-tech katonai cuccokkal is rendelkeznek. Ezúton is sok sikert kívánok mindenkinek a legvégső küldetés (az orbitális ágyú kilövése) sikeres teljesítéséhez... őszintén bevallom, nekem nem is ment cheat nélkül (bár tegyük hozzá, szorított az idő is). Amúgy a küldetések fokozatosan, ám folyamatosan nehezednek, sőt a vége felé már-már teljesíthetetlenül nehezek. Minden egyes misszió végén értékeli a program a teljesítményünket, méghozzá a végrehajtásra fordított idő, a tüzelési pontosságunk és a lelőtt ellenfelek számának vonatkozásában.

Remélem, az eddig elmondottakból is kiderült, hogy a játék igen kellemesre sikeredett. A körítés is hasonlóképp pofás: habár az elején ugyan kicsit gondban voltam (lévén a líbiai táj túlságosan kopárnak és egyhangúnak tűnt), de a második hadjárattól kezdődően már ezzel sem volt gond. Ugyan nem olyan minőségű, mint az Ace Combat 4 tájai, de egy ötös alát azért megszavazok neki, főleg, hogy a látótávolság nagy és nem alkalmaz a program semmiféle ködösítést vagy egyéb effektet annak érdekében, hogy javítson a képfrissítés sebességén. Nagyszerű az égbolt látványa is (különböző napszakok vannak, de éjjeli küldetés nem szerepel), külön díjazandó a Nap által keltett fényhatások ábrázolása. Az egységek és a tájon szereplő épületek a megfelelő számú poligonból állnak, igaz ez mind a légi-, mind a földi egységekre. Mindennek van árnyéka, ami – ha nem is a legjobb minőségű – de igen fontos grafikai elem. Úgy tapasztaltam, hogy a program grafikai motorja igen erős, néha több tucatnyi légi és földi egység, objektum volt a képernyőn, suhantak a rakéták a levegőben, lángtengerben fürdött egy-két gép avagy épület, mégsem tapasztaltam semmiféle lassulást egy pillanatra sem. A textúrázás minőségén talán lehetne vitatkozni, de ez – a fentiek fényében – nem is lehet a játék erőssége. A robbanások korrektek, egy lelőtt és füstölgő vadászgép végső pályáját végigkísérhetjük egészen a becsapódásig. Az animációk a Dropshipnél ugye fiktívek (bár nyilvánvaló, hogy volt mire alapozni), de aerodinamikai szempontból teljesen megfelelőnek találtattak. A készítők ugyan azt nyilatkozták, hogy a földi járművek esetében valóságon alapuló fizikai modelleket alkalmaztak, de egy-két esetben ebbe azért belekötnék, például egy 30-40 tonnát nyomó tank nem fog csak úgy egyszerűen a feje tetejére állni egy ütközéstől.

A hanghatások is megérnek egy misét: nagyon jó minőségű, érthető és változatos szöveget hallhatunk, mind az eligazításnál, mind játék közben. A gépek és a robbanások hangjai is megfelelőek, például amikor közel húzunk el egy másik gép mellett, halljuk a hajtóműveinek robaját. A zene – noha passzol a játék hangulatához – egy idő után azért már unalmassá válik. Az irányítást már előrébb kiveséztem, itt még annyit jegyeznék meg, hogy a d-padon az iránygombok lenyomásával egy nagyszerű információs képernyőre jutunk, ahol is találunk egy taktikai térképet, elolvashatjuk küldetésünk célját és a kapott parancsokat, és nem utolsósorban hajónk fizikai állapotáról (sérülések) is információkat kapunk.

Mivel nem pusztán egyetlen járműben ülünk, sőt egyfajta járműnél több aspektusból is játszanunk kell (gondolok itt arra, hogy van olyan misszió, amikor pusztán a lövegtorony kezelését bízzák ránk, általában a tanknál, de a Dropship ágyúját is használhatjuk) és a teljesítendő feladatok elég széles skálán mozognak (kémkedés, egy szakasz kimenekítése, egy flotta megsemmisítése, légiharcok, stb.), egyáltalán nem fogunk unatkozni, azt garantálom. Nem válik tehát monotonná a játék, kihívás is van benne dögivel, mivel egyes részek piszok nehézre sikeredtek. Nem lehet pusztán csak kiváló minőségű lövöldözős játékként aposztrofálni a programot, mert legtöbbször szükséges némi taktikai érzék is a küldetések végigviteléhez. Itt elsősorban arra gondolok, hogy nem mindegy az, hogy milyen úton közelítjük meg célpontunkat, vagy akár milyen sorrendben végzünk ellenfeleinkkel, sőt a rakétákat is alaposan be kell osztanunk (bár a készítők érezték, hogy néha kevés az alapból nálunk lévő cuccos, úgyhogy utánpótlási zónákat is elhelyeztek a rázósabb küldetéseknél). Arról végképp nem beszélve, hogy egy-egy adott időre történő feladat megoldásánál még a rendelkezésünkre álló szűkös másodperceinkre is nagy figyelmet kell fordítanunk. Egyetlen negatívuma a programnak, hogy a multiplayer opció nem szerepel benne...

Mindent összevetve, ismét egy minőségi darab érkezett a PS2-nkre, nyugodt szívvel ajánlom tehát mindenkinek, akit kicsit is érdekel ez a fajta játékstílus – de szerintem senki sem fogja megbánni a beszerzését. Majdhogynem kötelező darab.

Kozi
kozi@vogel.hu



A felépítmény leépülőben



Helló Ananko tábornok! Megjöttünk!



Meleg pillanatokat élnek át szegények ott a dzsipben...

POZITÍVUM

- Az egész kivitelezés, grafikától a hanghatásokig
- Rendkívül akciódús és pergős
- Jól megkomponált háttérsztori és küldetésrendszer

NEGATÍVUM

- Egy idő után monotonná váló zene
- Néhol már-már teljesíthetetlenül nehéz
- Nincs multiplayer opció

BARÁTOK KÖZT

Ace Combat 4	02/02	94%
Dropship		
Thunderstrike: Operation Phoenix		

GRAFIKA	92 %
HANG	88 %
ÉRTÉK	91%

1 játékos ■ PAL ■ www.dropship-pilot.com

WIPEOUT FUSION

22. SZÁZADI FORMA 1 - KERÉKCSERÉK NÉLKÜL

TÍPUS VERSENY KIADÓ SONY FEJLESZTŐ STUDIO LIVERPOOL MEGJELENÉS 2002.02.08 PAL



■ Fel a híddal és le velünk!

Föld felett lebegő, áramvonalas járművek, iszonyatos sebesség, hegyen-völgyön, metropoliszokon keresztül kígyózó pályák, rajtuk szédítő hurkok: igen, ez a Wipeout. Lehet ugyan, hogy a leírás ráillik esetleg más játékra is, de tudvalevő, hogy mindent megpróbálnak hamisítani. Többen is próbálkoztak már a remekmű lemásolásával, de felülmúlni azt senkinek sem sikerült. A gyorsító panelokkal és felvehető fegyverekkel tarkított Wipeout pályák már '95 óta szórakoztatják a játékosokat, a legrangosabb sportesemények helyszínét képezve azok számára, akik a közeljövő technikai sportjába kívánnak belekóstolni.

Mint megannyi PlayStationös sikerjáték, természetesen a Wipeout sorozat is átköltözött PS2-re, s ezzel egy jelentős felújításon ment keresztül, mind tartalmilag, mind külsőségeiben. Maga a virtuális világ is továbbfejlődött, ahol a versenyek játszódnak. Immáron a 22. század derekán járunk (tehát 50 évvel később a Wipeout 2097-nél), amikor az F9000 versenyosztály jelenti a csúcstechnikát. Noha a csapatok között akad három régi, de amúgy az egész mezőny átalakult, s még gyorsabb versenygépek még tökéletesebb fegyverekkel küzdenek egymással. Itt érdemes megjegyezni: egészen elképesztő, mennyire részletes sztorit költöttek a versenyek köré a játék rajongói kedvéért. A játék hivatalos weboldalán például majdnem olyan komoly információhalmaz áll az érdeklődők rendelkezésére, mint mondjuk egy Forma 1 honlapon. Nem elég, hogy leközlik a versenyhajók pontos műszaki adatait, de bárki informálódhat mondjuk arról is, hogy ez a legújabb versenyosztály hogyan fejlődött ki, hogyan választották ki a nyolc helyszínt, ahol a versenyek megrendezésre kerülnek, sőt még olyanokról is, mint hogy mit nyilatkoztak az egyes pilóták, vagy hogy milyen körülmények között sikerült leszerződtetni ezt vagy azt a versenyzőt. De azt hiszem, ezzel zárjuk is le ezt a témát, mert ha jobban belemélyedünk a sztoriba, hamar megtelnek a Wipeoutra szánt oldalaink anélkül, hogy magáról a játékról érdemi információk kerülnének ismertetésre.



■ Az egyik rakéta csak célba talál

Csak azt találtam egyébként a fentiekkel kapcsolatban kicsit furcsának, hogy a „sztorizás" viszont magára a játékra egyáltalán nem jellemző. Amíg csak hírből ismertem az új Wipeoutot, azt hittem, majd filmbejátszások „mesélnek" a versenyek között. Ám erről szó sincs. Csak érdekes versenymódokról van szó – ahogy ettől a címtől az már el is várható.

Az üzemmódok

Először is van egy Arcade mód. Ennél 15 versenytársat kapunk, akikkel háromkörös versenyeken mérhetjük össze az erőnket. Egy világtérképen válogatva nyolc helyszínre látogathatunk el: Nevadában egy sivatagba épült városban száguldozhatunk, azután versenyezhetünk trópusi szigetvilágban a Kínai-tengeren, behavazott hegyek közt az Alpokban, Mexikóban maya romok között, természetesen Moszkva sem maradhatott ki (kissé futurisztikus utcákkal), Ausztráliában egy kőfejtő ad otthont a futamoknak, végül pedig még a Holdra is eljutunk, ami persze a 22. században már régóta kolonizálva van. Utóbbi esetben a súlytalanság, illetve néhány érdekes „fordító panel" jóvoltából néha szinte teljesen a „fejük tetejére állnak a versenyzők". A nyolc helyszín nem azonos nyolc pályával. Rögtön megfigyelhetjük, hogy helyenként erőterek zárnak le oldalsó elágazásokat: ahogy haladunk előre a bajnokságban, s komolyabb ligákban kezdünk el versenyezni, ezek az erőterek eltűnnek – illetve a korábban haszált szakaszt zárják le –, ezzel a pályáknak újabb verzióit felkínálva. Egyre csak szaporodnak a veszélyes útszűkületek, a kiszámíthatatlan ugratók, no és az elágazások. Utóbbiak kitapasztalása külön szám, hiszen rá kell jönnünk, merre rövidebb, és hol veszélyesebb az út. Mondjuk e két tulajdonság értelemszerűen általában együtt jár, s nem csodálkozik rajta senki, ha a frankó levágásnál egy akkora szakadék tátong, amit képtelenség átugratni, amennyiben nem teljes gázzal futunk neki. A pályákon igazi újdonság, hogy vannak interaktív tereptárgyak, így például leereszkedő/felnyíló híd – és ezeket általában a versenyzők aktiválhatják bizonyos panelokon áthaladva.



■ Pillanatkép Moszkva csatornarendszeréből

Nos a pályák kapcsán sikerült egy kissé elkalandoznom, s időközben akkor át is tértem a játék második, és egyben legfontosabb üzemmódjára, az AG League-ra (vagyis az Anti-Gravitációs Ligára). Ennél a pontnál építgethetjük a versenyzői karrierünket: 3-5 vagy még több versenyből álló bajnokságokon kell bizonyítanunk, hogy a mi versenyzőnk a legjobb. Merthogy csakis győzelem esetén indulhatunk az egyre profibb ligákban. Minden eredményt automatikusan ment a játék, ami kétségkívül megkönnyíti a dolgunk. A játék nehézségi szintjét figyelembe véve az mondjuk sajnálatos, hogy a bajnokságokon belül nem lehet állást menteni.



■ Lesújtott az isten – vagy legalábbis az Orbital Laser



■ Szép kis földrengést indítottam útjára



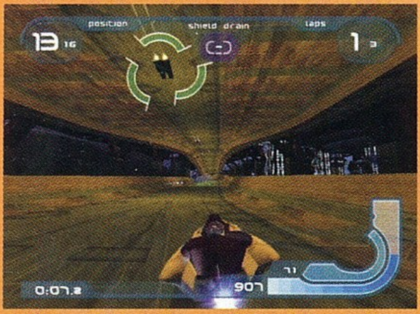
■ Most fogom előzni Anakin Skywalkert



■ Szimpi ez a pofa, de mindjárt elkenem a száját



■ Télen csúszósabbak az útviszonyok...



■ A rakétám a plafonon is utolér!

A versenyek végeztével az elért helyezésünknek megfelelően pénzdíjban részesülünk. Bár ennek eleinte még nem nagyon látjuk hasznát, mert a futamok végénél nincs semmilyen tuningra lehetőség: csak továbblépheтünk, avagy kiszállhatunk. Majd akkor költhetjük a lóvét, ha egy új versenyosztályba lépünk. A karakterválasztásnál található az ehhez szükséges "customize" menüpont, amin belül – a pénztárcánk vastagságától függően – alaposan rápakolhatunk a hajónk alaptulajdonságaira. A következő kategóriákban fejleszthetünk: végsebesség, tolóerő (azaz gyorsulás), fékezőerő, stabilitás, tűzerő, pajzs.

Miközben lépkedünk felfelé a szamárlétrán, időnként egy-egy pofa is beékelődik a ligákat szimbolizáló emblémák közé: ilyenkor egy spéci, leszűkített pályán párbajozhatunk az adott versenyzővel. Ha sikerül legyőznünk a kihívót, az azután választható karakterré válik. Sőt így új csapatokat is behozhatunk, hiszen kezdetben csak három istálló egy-egy pilótája közül lehet válogatni, márpedig összesen nyolc csapat van, mindegyiknél két pilótával. Tetszetős a megoldás, ahogy a csapatválasztásnál egy áttetsző, vázlatos modell mutatja, mi a következő megnyerhető hajó – vagyis mi az, ami után csorgathatjuk a nyálunkat.

A pályákat a pilótákhoz hasonlóan jutalomként lehet megkapni. Amikor valahova eljutunk az AG League módban, az a pálya onnantól a többi módban is választható lesz. Újabb célként lebeghet a szemünk előtt a fegyverek megnyitása, amikből 26 van, de a kezdetek kezdetén csak kb. 4-et vagy 5-öt tudunk felszedni. A gépágyú és az ilyen-olyan rakéták mellé azonban csakhamar megkapjuk a jó öreg lökéshullámot, avagy az aknákat, és még sok más nyalánkságot – csak jól kell szerepelnünk a különböző versenymódokban. Ahogy azt már megszokhattuk, a már lehetséges fegyvereket színes panelokon áthaladva kapjuk meg. Egyszerre csak egy fegyver lehet nálunk: hogy másikat tudjunk felvenni, azt mindenképp el kell használnunk, avagy el kell dobnunk. Kivételt képez egy meghatározott eset: az ideiglenes pajzsot (ami szintén fegyverként van nyilvántartva) aktiválva újabb fegyvert vehetünk használatba, ergo így a biztos védelem mögül támadhatunk. Ez ha jól emlékszem, még egyik Wipeout játékban sem volt lehetséges.

Visszatérve azonban a játékmódokra, a harmadik – már "alapból" is választható – üzemmód a Challenge. Ennek az a lényege, hogy bizonyos követelményeknek kell megfelelnünk, s ez a követelmény nem mindig az, hogy elsők legyünk. A race challenge-en kívül van time challenge, ahol meghatározott időhöz vannak kötve az érmek, és van az elimination challenge, ahol pedig a kinyírt ellenfelek száma a mérvadó. Mindegyik csapatnál hat ilyen kihíváson vehetünk részt – igaz, a hatodikon csak akkor, ha az előtte levőkön már aranyérmet szereztünk. A Challenge-ek megnyerésével engedélyt kapunk a csapatonként más, ún. szuper fegyverek használatára, melyek – mint a nevük is sugallja – elképesztő erejűek.

A játék egy vadonatúj, és roppant érdekes üzemmódja a Zone mód: ennél az életben maradásért kapunk pontokat. Tudjuk, túlélő mód már sok hasonló játékban volt, csakhogy itt az a poén, hogy nincsenek ellenfelek. Az egyetlen ellenfelünk a sebesség. Ugyanis fék sincs. Egyre jobban gyorsulunk, úgyhogy idővel eszméletlen sebességet érünk el. A játék bónuszokat számol a hibátlan körökért, avagy a felhasznált gyorsító panelekért, s így növekszik a pontszám, míg végül óhatatlanul a vesztünkbe rohanunk.

Az utolsó egyjátékos mód a Time Trial, amihez talán nem szükséges kommentár. Ezen nem volt mit fejleszteni vagy módosítani: magunkban száguldozva egész egyszerűen a leggyorsabb köröket kell futnunk.

Az egyjátékos módok sokszínűsége szerencsére a multiplayer játékokra is átragadt. Azon belül is van Arcade és AG League mód, valamint összeállíthatunk új bajnokságokat is, s mindezekhez speciális multiplayer fegyverek is dukálnak.

Nem piskóta!

Azt már egyetlen menet után rögtön megállapíthatjuk, hogy állati kemény lett a játék. A cél-egyenes melletti





■ „Hé öreg, csak előttem égsz ha égsz..."





■ A gravity bombám valakit telibe talált



■ Egy kis lökdösődés a levegőben

boxutca talán még egy Wipeout játékban sem volt ennyire nélkülözhetetlen, mert legalább egyszer szinte minden versenyben félre kell vonulnunk tölteni a fedélzeti pajzsot. Mellesleg most nem csak a pajzsunk állapota tud romlani, hanem látható sérülések is keletkeznek a hajón, így letörhetnek bizonyos darabok. Köszönhető a keménység ugyebár a „kedves" ellenfeleinknek, akik egy másodpercig sem haboznak használni a fegyvereket. A Wipeout Fusionban néha úgy tűnik, hogy nem is a versenyzéssel van a mezőny elfoglalva, hanem egymás irtásával. (Az említett Elimination Challenge-nél mondjuk ez nem annyira meglepő.) Ezek a PS2 ellenfelek már cseppet sem csak „robotok", amelyek követik az előre beprogramozott utat, hanem reagálnak az eseményekre, s aktív résztvevői azoknak. Ezért tudják tehát különösen megnehezíteni a dobogóhoz vezető utat. A másik kellemetlen tényező, hogy roppant sérülékenyek a hajók. Megfelelő koncentrálás nélkül még csak ellenfél sem kell hozzá, hogy elfüstöljük a hajót. Párszor nekisodródunk a pálya szélének, és máris vijjog a vészjelző.

Márpedig kisodródni nagyon könnyű. Aki már játszott valamelyik Wipeouttal, az nyilván tudja, miről is van szó. Az anti-gravitációs hajók úttartása felettébb sajátságos: nem elég csupán a gázt és a féket jól adagolni. Elvégre tulajdonképpen nincs is fék, csak két fékszárny a jobb és bal oldalon, melyekkel külön-külön kell „játszadozni" a helyes kanyarvételi technika elsajátításához.

Ehhez jönnek még a kiszámíthatatlan pályák. Az újabb és újabb verziókon legalább tízszer végig kell mennünk, hogy valamennyire kiismerjük őket. Teszem azt: a megnyíló új útvonalon hirtelen egy szövevényes barlangrendszerben találjuk magunkat, s teljesen leizzadunk, míg sikerül elszlalomoznunk a kijáratig. Vagy épp olyan szerpentinhez lyukadunk ki, ahol nincs korlát, s ha nem elég gyorsak a reflexeink, máris a mélyben találjuk magunkat. Szerencsére mondjuk elég szaporán viszszahelyezik a lesodródott hajókat. Kivéve akkor, ha lávába esünk: ez esetben azonnal kiesünk az aktuális futamból, s a következő pályákon duplán küzdhetünk, hogy lefaragjunk a hátrányunkból.

A sikeres szereplésünket az is nehezítheti, hogy sajnos nem alakíthatunk ki saját gombkiosztást, hanem csak előre meghatározottak közül válogathatunk. Ráadásul nem is a legjobbak közül. Nem tudom ki hogy van vele, de engem például zavar, amikor egy órányi játék után teljesen elzsibbad az ujjam, csak mert folyamatosan nyomni kell a gázt. Nagyon jól ki lett az találva, hogy a jobb analóg karral lehet az ilyen játékokban gázt adni, illetve fékezni – vajon ilyen kiosztás miért nincs?



■ Néhány rakétával még izgalmasabb ez a hurok



■ Valakire energiaelszívás és megpörkölődés vár egyszerre



■ Megette a penész ezt a hajót – hála nekem

Nyerő folytatás

Ami a versenyek pergő ritmusát illeti, valószínűleg sokat számít már csak az is, hogy a játék szép gyorsan töltöget mindent. Sőt amennyiben egy verseny újraindítására adunk ki utasítást, akkor semmit sem kell vár-



■ Érdekes ez a vízesés – ja, hogy én másztam fel a falra?



■ Szívd fel, begyem, a sok energiát!



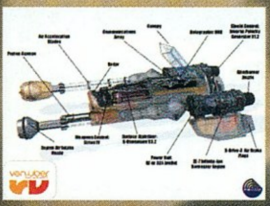
■ Néha a rakétákkal új utat is robbanthatunk

Realisztikus és futurisztikus

A Wipeout Fusion hajói – noha csak kitalált gépek – minden korábbi résznél „realisztikusabban" siklanak a pálya felett. A fizikai modellezés igazodik bármilyen körülményhez, s nem erőltet rá semmilyen természetellenes mozgást a hajóra. Most először a sorozatban még külsérelmi nyomok is látszanak a gépeken – a szakadozott hajónak pedig még az irányítása is megváltozik. Egészen lenyűgöző, hogy menyire „kitalálták" kívül-belül ezeket a hajókat – reméljük ez a képeinken is látszik.







nunk: szemlátomást egy-egy pálya teljes egészében a memóriában van. Különösképp figyelemre méltó mindez annak fényében, ahogy a pályák kinéznek. Nincsenek szabványépületek, nincsenek „klónozott" tereptárgyak, vagyis minden pálmafa avagy szikla másképp fest, mint a mellette álló – sosem mesterkéltek a tájak. A pályák már attól is valósnak hatnak, hogy – akárcsak manapság a technikai sportoknál – mindenütt óriásplakátok szegélyezik az utat, melyeken még valódi reklámokat is láthatunk. Ezenkívül mindenhol van valami mozgolódás is a háttérben. A futurisztikus jövőképhez tartozó elmaradhatatlan kellékek a Blade Runnerből kölcsönvett, magasban méltóságteljesen átúszó léghajók, vagy a cifra neonreklámok és óriás képernyők, melyek a nagyvárosokat díszítik. A sok-sok mindent dicséretes módon úgy varázsolja elő a PS2, hogy nincsenek hirtelen előbukkanó házak vagy hegyek: ha mondjuk egy jókora lejtőn ereszkedünk le, egészen távolra is ellátni. A játék alkotói arról is gondoskodtak, hogy a különböző kontinenseken a helyi klíma is érezhető legyen. Jól megválasztott grafikai effektusoknak köszönhetően a havazásnál szinte érezni, ahogy párás levegő az arcunkba csap, vagy verőfényes időben ahogy perzsel a nap, a sivatagban pedig mintha a Star Wars Racerben tévednénk, úgy verik fel a port a hajók. A hajók már önmagukban is remek külsővel rendelkeznek. A formatervezésük valóban a 22. századot idézik, s bennük még a pilóták alakja is kivehető. Van néhány nyitott járgány, melyeknél a pilóta frankón integet is a rajtnál, buzdítja a közönséget.

A szédítő sebességet kellően szapora képfrissítés prezentálja, noha az igazat megvallva, ez azért nem mindig tökéletes. Ha elenyésző számban is, de néha tapasztalhatunk egy kis lelassulást. A másik dolog, amit még kifogásolni lehet: ha kirepülünk a pályáról, csúnyán átzuhanunk a tereptárgyakon, ha pedig kajakra nekirohanunk az egyik nem használt szakaszt lezáró energiafalnak, néha átszakadhatunk azon, s olyankor roppant illúzióromboló, ahogy a hajó átesik a talajon, és bezuhan a pálya alá.

Az audio nagyon profira sikeredett, minden Dolby Surround2-ben szól, így a mellettünk elsuhanó vagy épp ott felrobbanó rakéták kellően adnak az adrenalin szintünknek. Már előre hallani, mikor lőttek ki hátulról valami rakétát, s így gyorsan átváltva a „visszapillantó kamerára" még esetleg el is tudjuk kerülni a veszélyt. A Wipeout eddigi részei zeneileg is mind igényesek voltak, hiszen egy olyan cégnek, mint a Sony, sosem okozott gondot a legjobb techno zenészek és DJ-k közül válogatni. Ennek ellenére mondjuk többek véleményéhez csatlakozom azzal, hogy ez a mostani rész e téren nem annyira ütős. Egy-két számtól eltekintve észre sem vesszük, hogy szól valami a háttérben, jóllehet a hiányuk azért feltűnne. Érdekes lehetőség, hogy a jobb számokat kiválogathatjuk: ehhez rendszeresítettek egy „set music playlist" opciót, ahol úgy állíthatjuk össze a zenéket, mintha csak egy wurlitzert programoznánk.

Alapjába véve tehát kitűnően vizsgázott a folytatás: egy csomó aktiválható karakter és pálya, még több megnyerhető fegyver, és még sok egyéb megnyerhető bónusz (képgaléria, cheatek) biztosít hosszú-hosszú órákon elfoglaltságot a Wipeout rajongók számára – sőt az átlagjátékosok számára is. Nem véletlen a „Fusion" a címben: a készítők ezzel akarták jelezni, hogy nem csak egyszerűen platformot váltottak, hanem sok új ötletet olvasztottak ebbe az új Wipeoutba. És ez nem csak reklámszöveg.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



■ Két legyet egy csapásra



■ A párbajhoz egy szűkebb pálya dukál

■ POZITÍVUM

- Új és felújított játékmódok
- Remek pályák, rajtuk érdekes fegyverek
- Sok-sok megnyitható jutalom cucc

■ NEGATÍVUM

- Nem alakíthatunk ki saját gombkiosztást
- A pálya menti tereptárgyakon át lehet zuhanni
- Hébe-hóba belassul a grafika

■ BARÁTOK KÖZT

Wipeout Fusion		
Extreme G3	01/11	86%
Kinetica		

GRAFIKA	90 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	92%

■2 játékos ■PAL ■ www.wipeoutfusion.com

BURNOUT

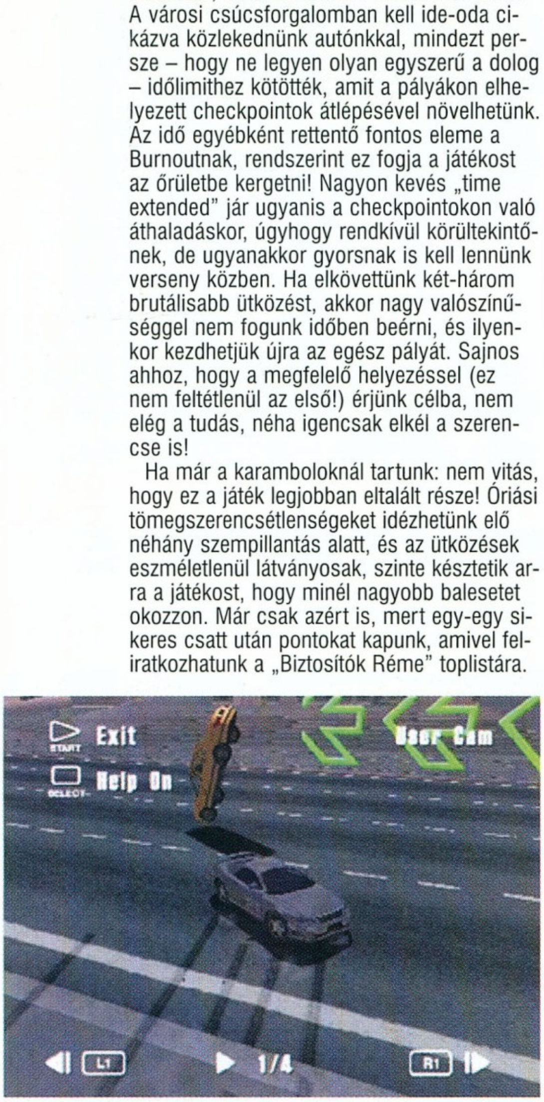
KÖNYÖRTELEN HAJSZA

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ ACCLAIM FEJLESZTŐ CRITERION STUDIOS MEGJELENÉS 2001.12.05. PAL

Nagyon-nagyon régen, még 1986-ban a SEGA kiadott egy fantasztikus és – akkoriban – minden képzeletet felülmúló autós játékot, az Outrunt. Talán itt nyílt először lehetőség arra, hogy nagy sebesség mellett extrém és hajmeresztő borulásokat (ahol autónk elszállt, mint a győzelmi lobogó) vigyünk véghez. A siker nem is maradt el, mind a játéktermi, mind az otthoni verzió hosszú időre a képernyő elé szegezte a játékosokat. Később valahogy – néhány nem túl sikeres próbálkozás után – szép csendesen megszűnt létezni ez a fajta „zúzós" játékstílus (bár talán némi sikerként könyvelhető el a Dreamcastos Super Runabout, de valahogy az már nem volt az igazi). Jelen autóverseny (eredetileg Shiny Red Car néven futott) ezt a tátongó űrt hivatott betölteni.

A játék időközben felvette a Burnout nevet, de ez semmit sem változtatott azon, hogy igazság szerint nem lehet besorolni a szimpla autóversenyek közé, mert van benne egy kis Super Runabout, egy csipet Midtown Madness, de a DC-s MSR-től sem áll távol. A városi csúcsforgalomban kell ide-oda cikázva közlekednünk autónkkal, mindezt persze – hogy ne legyen olyan egyszerű a dolog – időlimithez kötötték, amit a pályákon elhelyezett checkpointok átlépésével növelhetünk. Az idő egyébként rettentő fontos eleme a Burnoutnak, rendszerint ez fogja a játékost az őrületbe kergetni! Nagyon kevés „time extended" jár ugyanis a checkpointokon való áthaladáskor, úgyhogy rendkívül körültekintőnek, de ugyanakkor gyorsnak is kell lennünk verseny közben. Ha elkövettünk két-három brutálisabb ütközést, akkor nagy valószínűséggel nem fogunk időben beérni, és ilyenkor kezdhetjük újra az egész pályát. Sajnos ahhoz, hogy a megfelelő helyezéssel (ez nem feltétlenül az első!) érjünk célba, nem elég a tudás, néha igencsak elkél a szerencse is!

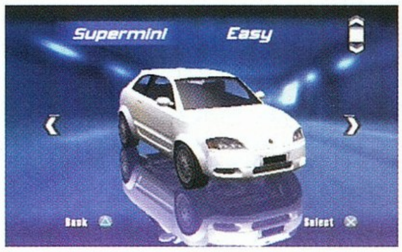
Ha már a karamboloknál tartunk: nem vitás, hogy ez a játék legjobban eltalált része! Óriási tömegszerencsétlenségeket idézhetünk elő néhány szempillantás alatt, és az ütközések eszméletlenül látványosak, szinte késztetik arra a játékost, hogy minél nagyobb balesetet okozzon. Már csak azért is, mert egy-egy sikeres csatt után pontokat kapunk, amivel feliratkozhatunk a „Biztosítók Réme" toplistára.



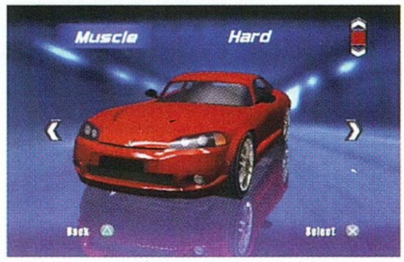
■ Repül a, repül a...taxi!

■ JÁRMŰVEK

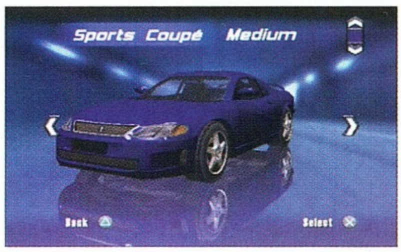
EASY (Super Mini)
Lassú, hamar lerongyolódik, de könnyen irányítható. Nem könnyű vele nyerni, mivel gyorsulása rendkívül vérszegény, így a többiek hamar elhúznak előlünk.



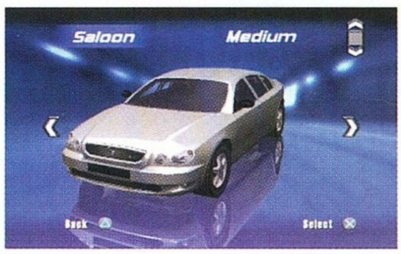




MEDIUM (Sports Coupé, Roadster, Saloon)
Átlagos utcai sportkocsik, amikkel azért már nyílik némi esély a nyerésre. Közepes sebességűek, de viszonylag stabilak. Kezdetnek merem ajánlani!

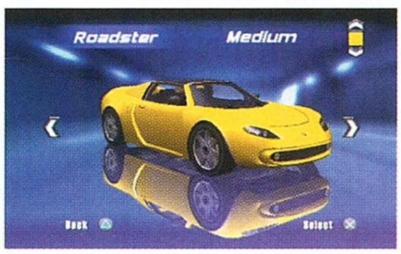


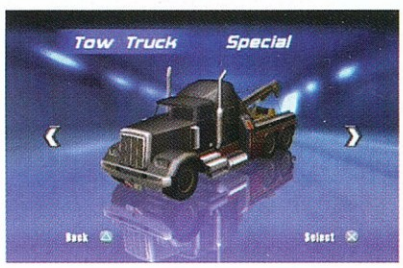




SPECIAL (Tow Truck, Bus)
Igazság szerint nincs túl sok értelme ezekkel nekiállni játszani (főleg Championship-módban). Lassúak, alig kanyarodnak, csupán a poén kedvéért érdemes őket kipróbálni.







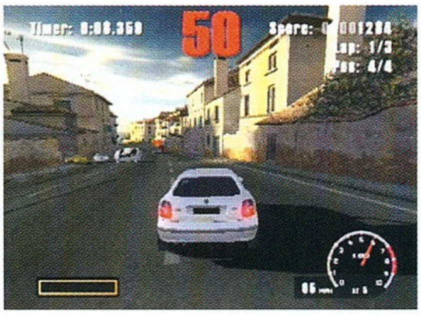
HARD (Muscle, Pick Up, Saloon GT)

Felsőkategóriás utcai versenygépek. Rövid idő alatt felgyorsulnak, viszont a nagy sebesség miatt instabilak és nehezen kormányozhatóak, kis gyakorlással azonban irányításuk elsajátítható.

A legtöbb zsetont természetesen nagyobb járművel (kamionnal vagy busszal) való találkozáskor gyűjthetjük be. Az ütközéseket a gép két-három kameraállásból azonnal visszajátssza nekünk, és talán nem kell különösebben ragozni, milyen élvezet szemlélni, hogy hogyan törtek ki a járművek ablakai vagy hogyan sikerült a kasztnit a felismerhetetlensé-



■ Figyelem, útlezárás folyamatban!



■ A következő sarkon már megkezdődött az autós találkozó



■ Szia, kolléga!

gig deformálni. Ezeket egyébként a verseny végeztével a Crash Replays menüből bármikor vissza lehet nézni bármely kameraállásból, akár négyszeres lassításban is. Az autónk hál' istennek törik rendesen (többek között ezért nincsenek licencelve) – igaz a „koccanások" után felveszik eredeti formájukat. A grafikát az említett ütközéses résznél azzal a technológiával készítették el a programozók, hogy a környező táj elmosódik, és csak konkrétan a „zúzásban" résztvevő autók láthatóak tisztán, így a kamera csak a mi tevékenységünkre fókuszál.

Hasonló látvány tárul elénk a Turbo Boost használatakor, amikor egy pillanatra megmerevedik előttünk a képernyő, majd hirtelen beindul, ily módon érzékeltetve az eszeveszett száguldást. Ahhoz, hogy ezt használni tudjuk, a legjobb megoldás, ha a szembejövő forgalomi sávban megyünk addig, amíg a Power Barcsík el nem éri a maximális értéket. Ekkor már csak az R1 gombot kell nyomva tartanunk, és indul a móka! Ez az effektus mindenképpen megragadja a játékost, főleg azt, aki első alkalommal próbálkozik a játékkal.

A választható versenymódok terén megtalálhatjuk a klasszikus Single Race (verseny 3 riválissal), a Time Attack (idő elleni verseny), a Survival (ahol ellenfelünk a civil forgalom), vagy akár a Head To Head (osztott képernyős) módot. A leglényegesebb azonban a Championship versenyek megnyerése. Itt időre kell egy-egy pályaszakaszt teljesítenünk, melyek sikeres véghezvitele után újabbakat aktiválhatunk, sőt behozhatjuk az ún. Face Off módot is, ahol extrém járművekkel szemben kell győzelmet aratnunk (pl. darus kamion). A péppé zúzható négykerekűek 4 kategóriára vannak felosztva, ezek gyakorlatilag a nehézségi szintet is jelképezik. Ugyan ez nem magára a játékra, hanem sokkal inkább az irányíthatóságra vonatkozik. Van tehát könnyű, normál és nehéz fokozat.

A márkanevek a képzelet szülöttei, de néhány modellt szinte egy az egyben azonosítani lehet annak eredetijével. A választható autók mindegyike más és más vezetési technikát igényel, amit sok gyakorlással kell ellensúlyoznunk. Szám szerint 16 pályán kell győzedelmeskednünk, ami így elsőre nem tűnik túl soknak (másodikra még inkább, tudván, hogy mindössze csak egy pár eredeti pálya van, később csak ezeket kell visszafelé ill. más útvonalon teljesíteni), de mire eljutunk a végkifejletig, rendesen le fogunk izzadni!

A játék mesterséges intelligenciája dicséretre méltó. A civil sofőrök megállnak a pirosnál, indexelnek, és esetenként villognak is ránk, ha kissé „latinosra" vesszük a figurát. Ha nagyon bénán közlekedünk, a gép által irányított autók inkább kitérnek előlünk, mintsem belénk hajtsanak. A gép egyébként több tucat autót jelenít meg a képernyőn egyszerre, de szaggatásnak vagy lelassulásnak semmi nyomát nem érzékeltem.

A grafika szemszögéből nézve a játék szép, és ez a megállapítás vonatkozik a benne résztvevő összes civil járműre éppúgy, mint a háttér vagy saját autóink megjelenítésére, ezen azonban verseny közben nem igen lesz módunk ámuldozni. A hanghatások viszont nem hagytak különösebben mély nyomokat bennem, a motorhangok például teljesen átlagosak (kivételt képeznek ez alól a Hard kategóriás gépek hangjai). Ami szintén nagyon szokatlan volt az elején, az maga az irányítás. Ne is álmodjunk Gran Turismo szintű szimulációs érzésekről, teljesen arcade stílusban kell autóznunk. Ez mondjuk jelen esetben inkább előnye, mintsem hátránya a programnak, lévén a megcélzott stílus teljesen egyértelműen a játéktermi automaták hangulatát próbálja visszaadni. A kanyarokban kifarolva vidáman az úton tudjuk magunkat tartani (már ha nem jön be elénk egy trailer), és a fékezést is csak néhol kell imitálni. Tulajdonképpen a játék jelmondata az is lehetett volna, hogy „Aki mer, az nyer!", ugyanis merésznek és erőszakosnak kell lennünk, ha végig akarjuk nyomni. Igaz, így legalább nem válik hamar unalmassá, és bennünk van az a bizonyos „Ezt már csak azért is végigviszem" dac.

Az értékelésnél egy kicsit gondban vagyok, mert egyrészt jó lett a Burnout, másrészt viszont kicsit többet vártam volna tőle. A már emlegetett ütközések nagyszerűek, és megadják a játék alaphangulatát, viszont a pályák száma nem túl megnyerő, és amit kapunk, az sem túl eredeti. Hiányoltam továbbá a különböző effekteket a játékból, gondolok itt elsősorban az időjárási elemekre (ködre, vagy akár a havazásra). Kissé furcsa volt számomra az is, hogy az utakon rettenetes dugó van, gyalogosok viszont sehol sem láthatók, és még az is teljesen mindegy, hogy nappal versenyzünk vagy éjszaka, a tumultus mindig ugyanakkora.

Ezen hiányosságok ellenére mégis azt kell mondjam, hogy az utóbbi idők egyik legjobb autós játékával van dolgunk, és már régóta vágytunk valami hasonlóra. A Criterion Studios csapata egy magával ragadó, gyors és hangulatos arcade-autós játékot dobott piacra, ami – ha nem is mindegyik –, de számos szempontból jelesre vizsgázott. Ugyan nem érhet fel a GT sorozat színvonalával, de mindenképpen izgalmas és kellemes kikapcsolódást nyújt.

Z.G.
corgan@freemail.hu



■ Nédd már, itt minden hülye kamionos szemből jön!



■ Három ablaktisztítás rendel!



■ Mért villogsz, csak előzni próbálok...

■ POZITÍVUM

- Remek hangulat
- Péppé zúzható ellenfelek
- Határozottan jó mesterséges intelligencia

■ NEGATÍVUM

- Kevés pálya
- Nehezen teljesíthető checkpointok
- Grafikai hiányosságok

■ BARÁTOK KÖZT

Metropolis Street Racer (DC)	01/01	94%
Burnout		
Super Runabout		

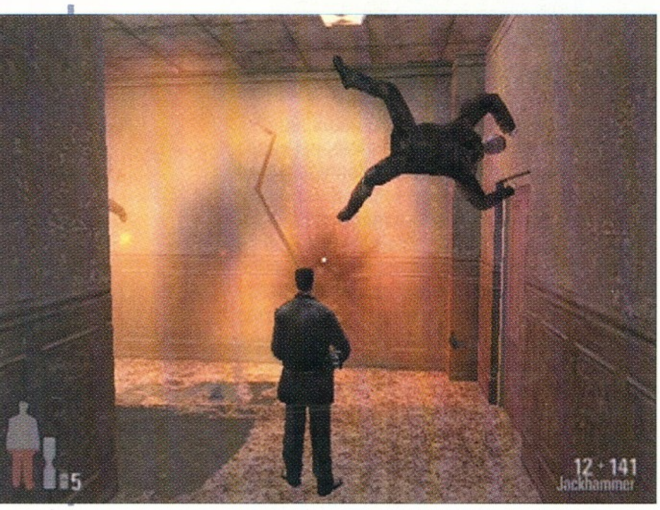
GRAFIKA	90 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	88%

■2 játékos ■PAL ■ www.criterionstudios.com

MAX PAYNE

GYORSABB A PUSKAGOLYÓNÁL IS, PEDIG NEM Ő NEO!

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ TAKE 2 FEJLESZTŐ REMEDY MEGJELENÉS 2002.01. PAL



Ez a tűzszerész nem volt a helyzet magaslatán

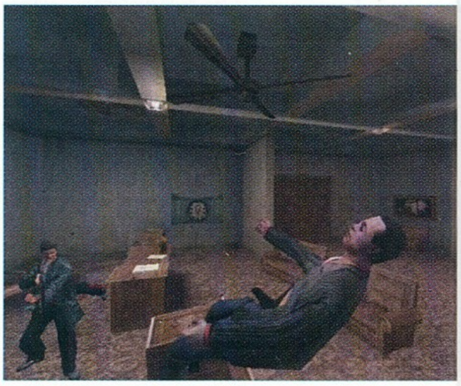
Két Berettával a markában nagy dérrel-dúrral tört be Max Payne a PC-s játékok világába – olyannyira, hogy az nyilván még a konzolosokhoz is áthallatszott. Annál is inkább, mert már régóta tudni lehetett, hogy elkészül a játék PS2 és Xbox verziója is. 2001-ben a játék rögtön el is nyerte a BAFTA (British Academy of Film and Television Art) elismerését, egyfajta szakmai (!) Oscar-díjat a számítógépes szórakoztatás területén, ahol a legjobb PC-s játéknak kiáltották ki (miközben a legjobb konzolos játéknak járó díjat a Gran Turismo 3 vitte el). Hogy minek is tulajdonítható a siker, azt találóan fogalmazták meg utóbbi díj átadói, akik imígyen aposztrofálták a Max Payne-t: „a Mátrix találkozik a Dirty Harryvel".

Bár a főhős fizimiskája cseppet sem hasonlít a jó öreg Eastwood bácsira, és San Francisco helyett a helyszín a behavazott New York, itt is egy olyan zsarut alakítunk, aki erősen megkérdőjelezhető módszerrel tartatja be a törvényt (értsd: minden gengsztert halomra gyilkol). Megvan erre a jó oka, hiszen fiatal feleségével és kisgyermekükkel kegyetlenül végzett az egyik alvilági banda, amelynek tagjai az új kábítószer, a V (Valkyr) hatása alatt voltak. Azóta Max Payne csak a bosszúnak él: arra vállalkozott, hogy beáll a törvényenkívüliek világába, s a saját pályájukon győzi le a maffiózókat.

Hogy hol van itt a Mátrix? Azonnal rájön mindenki, amint látja Payne urat harc közben. A kép kimerevedik, a hangok eltorzulnak, s eközben a kamera körbejárja a főhőst: az effektus nyilván ismerős. A Resident Evil Code Veronicától kezdve a Fear Effect 2-vel bezárólag már számos játékban is visszaköszönt a Mátrixból elhíresült megoldás, de arra még nem volt példa, hogy magának a játékmenetnek képezze részét. Márpedig a Max Payne legérdekesebb jelenetei pontosan az ún. „bullet time" másodpercek, amikor egy gombnyomással lelassíthatjuk az akciót, majd mindeközben valós időben célozhatunk. Az L2-vel csak simán lassíthatunk, míg az L1-gyel arra is van lehetőség, hogy elugorjunk a golyók elől, amelyek ebben a lelassult állapotban valóban láthatóak. (Az már más kérdés, hogy a jobb „látási viszonyok" érdekében ki kell kapcsolnunk a PS2 játékokban oly szívesen alkalmazott motion blur effektet, ami kissé elmossa mozgásokat.) Noha ilyen bullet time csak korlátozott mennyiségben áll rendelkezésünkre, a homokóráját mindig feltölthetjük újabb és újabb bűnözők likvidálásával.

A kép kimerevedik, a hangok eltorzulnak, s eközben a kamera körbejárja a főhőst: az effektus nyilván ismerős.

Egy kicsit még továbbfolytatva a Mátrix-párhuzamot: valószínűleg mindenki emlékszik, milyen állapotba is kerültek a márványoszlopok a film legintenzívebb jelenete után – nos dicséretes módon a Max Payneben is igyekeztek hasonlóan rombolható környezetet létrehozni. A játék három részből áll: először romos bérházakban kell sajátos nagytakarítást vállalnunk, azután kikötőben melózhatunk, végül egy acélműben forrósodik fel körülöttünk a levegő. A küzdelmek hevét széttörhető üvegek, felrobbantható gázpalackok fokozzák – mi több: sokszor ezek révén találhatjuk meg a továbbvezető utat. A szintek átkutatásánál külön élvezet, hogy egy csomó működtethető tárgyat is találunk. Vacakolhatunk a kólaautomatáknál (noha Max sosem szomjas), bekapcsolhatjuk a tévéket vagy a vibrációs ágyakat – az odébb rezgő ágy alól esetenként még elő is kerülnek bizonyos dolgok.



Újabb maffiózóval lett szegényebb a világ



Nagyon valószerű összképet eredményez, hogy a helyszíneket igencsak hétköznapi emberek lakják. Fütyörésznek, beszélgetnek, tévét néznek: olyan sosincs, hogy csak állnak, mint egy sóbálvány. (Csak annyiban nem hétköznapiak, hogy az „elszállt" narkósokon kívül mindenki nagy ingerenciát érez arra, hogy kilyukassza a bőrünket.) Amikor például elveszik a fegyvereinket, és egy ideig bújócskáznunk kell, már előre halljuk, mikor közeledik az ellenség – elvégre ha épp nem beszélgetnek, akkor tüsszögnek vagy köhögnek.

Max alapvetően egy Berettával van felfegyverkezve, de persze nem vet meg semmilyen más eszközt, ami élet kioltására alkalmas. Ha nincs kéznél más, megfelel a baseballütő is (sőt a lőszeresládák felnyitásához kifejezetten célszerszám), de nyilván hatékonyabb mondjuk a Desert Eagle, nem is beszélve a különféle puskákról és géppisztolyokról – avagy gránát és a Molotov-koktél a fedezékbe húzódott ellenség ellen. A távcsöves puska a leglátványosabb cucc: a „használat" gombbal nagyíthatunk rá az áldozatunkra, majd mikor rajta vagyunk a célon, a kamera frankón követi a lövedéket, amint elhagyja a puskát.

Az ellenségeink persze hasonlóképp jól el vannak eresztve fegyverekkel (elvégre voltaképpen tőlük vehetjük el a felsoroltak legtöbbjét), úgyhogy Maxszel valószínűleg egy cég sem köt életbiztosítást. Hacsak nem tudják azt, amit mi tudunk: nevezetesen hogy minden epizód elején automatikusan mentődik az állás – csakúgy mint PC-n. Az auto save nagyon klassz, kár, hogy PS2-n elég sokat töltöget a játék. Az pedig kifejezetten idegtépő, hogy a sok töltögetés után gyakran közjátékokat kell újra és újra végignéznünk, amelyek továbbnyomhatatlanok! Ebből kifolyólag egy „bölcs" tanács: kerülni kell a halált! A legjobb (mellesleg egyetlen)



■ Úgy tűnik, a bárban elfogyott a hitelünk



■ Nyugtára azt hiszem, itt már nem lesz szükség...



■ Elnézést uraim, hogy csak így hívatlanul betörök...



■ Egy iyen méretes kulcs nem kerülheti el a figyelmünket

módszer, ha gyógyszeres szekrényeket keresünk, mert az így szerezhető pirulákkal Max bármilyen fájdalmat képes legyűrni.

A játék PC-s verziójában az FPS-ek mintájára az egeret használhatjuk, ami kétségtelenül a legideálisabb megoldás, viszont PS2-n ugyebár az irányítóval vagyunk kénytelenek játszani. Ennek ellenére a két analóg karral tökéletesen urai lehetünk a helyzetnek. Technikailag sajnos csak a célzás analóg, s a mászkálás nem – tehát lassan araszolni egyáltalán nem lehet. Hősünk mindig jókora elánnal lendül mozgásba, ami ott például nem túl előnyös, amikor egy keskeny pallón kell átegyensúlyoznunk valami halálos mélység felett. Máskor meg előfordul, hogy Max nagyon megmakacsolja magát, és semmi esetre sem akar egy lépcsőn felmászni, s mindig leesik oldalt. Az irányítás mellett néhány idegesítő helyzet abból is adódik, hogy a harmadik személy nézet miatt Max gyakran eltakarja a célpontot – de hát ez már csak így van minden ilyen típusú játékban.

A sztori minden jel szerint kétélű fegyver lett az alkotók kezében: egyes játékosok valószínűleg a falra másznak attól, hogy állandóan megszakad a cselekmény, s ráadásul a közjátékok nagy része képregényes formában elevenedik meg – ugyanakkor biztosan vannak olyanok is, akiknek kellemes mesének tűnik az egész. A szereplőket szinkronizáló színészek profik voltak, ami nem mellékes, hiszen egy jelentős hangulati elem, hogy nemcsak az említett bejátszásokon gördül tovább a történet, hanem mikor valamilyen érdekes dolog közelébe érünk, hallhatjuk hősünk gondolatait is. A képregényes megoldás elég hangulatos, de azért az az érzése az embernek, hogy időt vagy pénzt akartak megspórolni vele az alkotók. Főleg hogy a játék készítőinek az a különös ötletük támadt, hogy önmagukról mintázzák meg a karaktereket. Még az állóképeken is jól látszik, hogy a szereplők nem sok színészi képességgel rendelkeznek. Gyakran nem tudtam elképzelni az adott hangról, hogy az adott képkockához tartozik. A forgatókönyvíró még csak-csak elmegy Max Paynenek, de a vérszomjas bűnözők közül egynéhányról még azt sem lehet feltételezni, hogy egy patronos játék pisztolyt elsüssenek, olyan tejfölösszájúak alakítják őket. Pedig amúgy a sztori kétségkívül jól össze van hozva, mindig okot szolgáltat valami különleges jelenetre. Az egyik legeredetibb rész szerintem az, amikor ránk gyújtanak egy éttermet. Szinte a saját bőrünket égeti a hő, amint a falak lángra lobbannak, és pánikszerűen nézünk körül, merre is lehetne egérutat nyerni. De a sima lövöldözés közben is mindig van valami érdekes esemény. A romos bérházak egyik lakásában összeakadhatunk Travolta alteregójával a Ponyvaregényből, a kikötőben konténert rámolhatunk a hatalmas darukkal, a vasöntödében csapdákat semlegesíthetünk, amikor pedig emberünket elkábítják, a szürreális rémálmokban kalandozhatunk. Az ilyen elemekkel egyébként szemlátomást nem akartak kalandjátékot csinálni a Max Payne-ből, s csak az akció színesítésére szolgálnak. Gondolkodni aligha kell a megoldásokon, mindig csak alaposan körül kell nézni – mellesleg valamennyiszer egy felkiáltójel jelenik meg, ott a továbbjutás vagy a sztori szempontjából valami fontos található. Emlékszem, jómagam ott akadtam el legtovább (max két percig), amikor a kikötőben egy kerítésbe ütközve zsákutcába jutottam. A megoldás pedig ott volt az orrom előtt: jókora tábla figyelmezteti a teherautó-sofőröket, hogy ne felejtsék el kiékelni a leparkolt autót. A diszkrét utalást persze idővel „vettem", s azonnal megpillantottam a kerítés túloldalán, mit is kell becéloznom.

A Max Payne végül is olyan lett, mint PC-n, s ezt egy díjnyertes játék esetén akár dicséretek is lehetne venni – de mégsem egészen így áll a dolog. A textúrákból kicsit visszavettek a PS2 képességei miatt, amit kénytelenek vagyunk elfogadni, ugyanakkor azt nem kéne elfogadnunk, hogy a karakterekhez nem használtak több poligont, jóllehet a PS2 képességei bőven megengedték volna. A játék igazi hibája pedig kétségtelenül a rövidség. Multiplayer játék nincs, csak egyre nehezebb fokozatok a normál módban, amiknél egyrészt Max kevesebb energiát kap, másrészt az automata célzást veszik el, harmadrészt a mentési lehetőségeket is lecsökkentik, azután a külön megnyerhető, ún. New York Minute módnál plusz időlimitet is kapunk minden egyes helyszínhez. Mindezt azonban nyilván már csak a hardcore játékosok fogják kipróbálni. Az átlagembernek maximum egy álmatlan éjszakát tud a játék biztosítani – na jó, esetleg kettőt, de többet már biztosan nem.

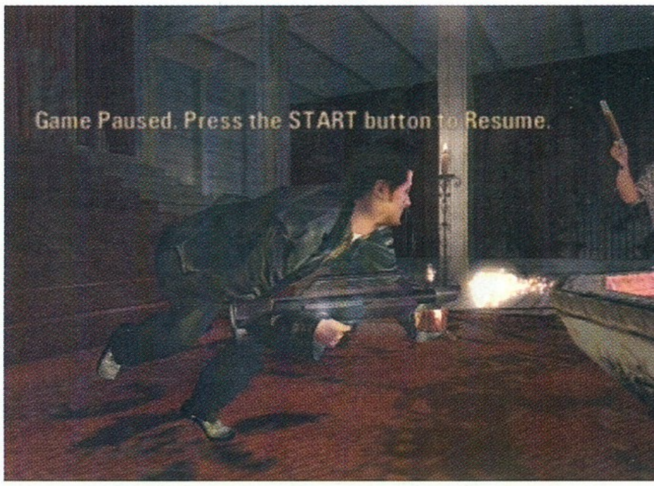
V. Z.
vzoli@vogel.hu



■ Érdemes volt ezért a kapcsolóért meghalni?



■ Fegyver az asztalon, bérgyilkos a klozeton...



■ A játékot pauzálva még a lövedékek is megállnak a levegőben

■ POZITÍVUM

- A „bullet time" nagyon király
- Interaktív terep, intelligens ellenfelek
- Izgalmas sztori, jópofa helyzetek

■ NEGATÍVUM

- Rövid
- Az irányítás lehetne jobb is
- A PS2 verzióval nem sokat törődtek

■ BARÁTOK KÖZT

Metal Gear Solid 2	02/01	96%
Extermination	01/07	86%
Max Payne		

GRAFIKA	89 %
HANG	94 %
ÉRTÉK	82%

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.maxpayne.com

CRASH BANDICOOT THE WRATH OF CORTEX

■ CRASH HOZZA A RÉGI FORMÁJÁT

TÍPUS PLATFORM KIADÓ UNIVERSAL STUDIOS FEJLESZTŐ TRAVELLER'S TALES MEGJELENÉS 2001.11.23. PAL



■ A robbanóanyagos ládát persze miért is ne a síneken tárolnák



■ A vér nem válik vízzé, viszont Crunch igen



■ Teljesen begolyózok ezektől a pályáktól

Ausztráliában sokféle erszényes állat éldegél, mégis nagyjából csupán kettő közismert. Az egyik ugyebár az ausztrálok nemzeti állata, a kenguru, a másik pedig a PlayStation-megszállottak „nemzeti állata", a bandicoot. (A „bandicoot" egy Indiában élő borzfajta, Zolikám, amiről te beszélsz, és valamennyire hasonlít Crashre, az a wombat. Bár ez annyira nem fontos, hogy átkereszteljük miatta a játékot – a szerk.)

Kétség sem férhet hozzá, hogy Crash a legnépszerűbb bandicoot a Föld kerekén, hiszen már három kitűnő platformjátékban öregbítette a fajtája hírnevét. Igaz, áttételesen a velejéig romlott tudósnak, Dr. Neo Cortexnek is szerepe volt ebben, aki a bandicootokat szemelte ki a kísérleteihez. A háborodott lángelme azt vette a fejébe, hogy egy szuper-harcost hoz létre, vagyis egy szuper-bandicootot. A kísérleti nyúl – akarom mondani kísérleti bandicoot – azonban keresztülhúzta a számításait. Crash minduntalan meglógott a karmai közül, s a tudós tervei mindannyiszor dugába dőltek. Hanem Cortex szemlátomást nem adja fel, s korábbi szövetségesével, Uka Ukával, a gonosz szellemmel ismét rosszban sántikál. Ezúttal a föld, a tűz, a levegő és a víz pusztító energiáit szabadítja rá a világra. Uka Ukához hasonlóan ezek az elemek is ősi maszkok formájában jelennek meg, s táplálják energiájukkal Dr. Cortex zseniális találmányát: a szuper-bandicootot. Merthogy úgy tűnik, végül mégis megvalósult a doktor régi álma, s megalkotta Crash gonosz ikerpárját, Crunchot. Crashnek és barátnőjének, Coconak, így ismét feladata van: meg kell menteniük a világot, azaz meg kell állítaniuk a fajtársukat.

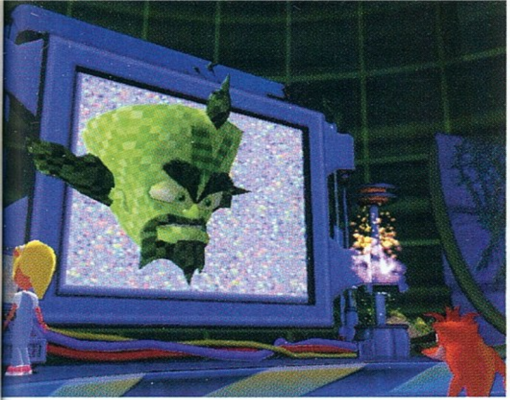
Ha az volt a cél, hogy egy abszolúte régi vágású Crash játékot készítsenek, akkor a Traveller's Tales kétségtelenül eleget tett a kívánalmaknak.

A Crash 4 nem okoz meglepetést azoknak, akik a jól bejáratott cím miatt veszik meg a játékot. A pályákat alapul véve szokás szerint elég tarka a repertoár: földön, vízben, levegőben egyaránt kalandozhatunk – sőt egy golyóba zárva is helyt kell állnunk... azaz gurulnunk, vagy mi a szösz. A szokásos ugrabugrálós, szakadékokkal, vizekkel szétszabdalt és mindenféle állatokkal benépesített platform pályákon kívül vannak tehát azok a bizonyos „menekülős szintek", ahol hősünket szemből látjuk, s mindig valami hatalmas állat vagy tárgy dönget a nyomában, és persze mindig csak centiken múlik, hogy a dolog nem tiporja el. Néha a meneküléshez járművet is kapunk, s mondjuk egy dzsippel száguldozhatunk a dzsungelben. Vannak aztán az oldalnézetből játszódó búvárkodós pályák, melyeknél esetenként még búvárhajó is dukál, amivel már nem csak szlalomozhatunk az aknák és az ellenséges búvárok között, de ki is lőhetjük azokat, netán mélységi bombákat szórhatunk. Végül pedig vannak a repkedős pályák, melyeknél igazi légi csatákat vívhatunk Cortex csatlósaival, s közben mindenféle objektumokat kell megsemmisítenünk.

Crash új kalandja összesen 25 pályát tartalmaz: ezek mindegyikéről egy-egy különleges kristályt kell elhoznunk. Minden ötödik szint után – természetesen – főellenségek várnak ránk, habár valójában ugyanazzal a főgonosszal kell megküzdenünk újra és újra: Crunch az elemi erőket kihasználva mindig más taktikákkal próbál megállítani minket. A főellenség legyőzéséért valamennyi esetben extra jutalom jár: Crash új mozdulatokat tanulhat meg.

A korábbi részekhez hasonlóan ezúttal sincs életerő: egy rossz lépés elég hozzá, hogy hősünket a másvilágra küldjük. Esetleg kettő, ha éppen van nálunk maszk (vagyis velünk van Aku Aku, Crash legjobb barátja, aki mindenben az ellentéte Uka Ukának), mely megvédi Crasht a sérülésektől – pontosabban egy sérüléstől. Mi tagadás, bandicootunknak nem esik nehezére elhalálozni, habár az életek száma Crash kalandjaiban sosem okozott gondot. Egyrészt mindig lehet találni jutaloméleteket a széttörhető ládákban, másrészt minden 100 alma után extra élet jár – márpedig almát úton-útfélen találhatunk. Ahogy az már a jobb platformjátékokban szokás, a legalapvetőbb bónusztárgy sokszor egyben útjelzőként is szolgál. Az almák elhelyezkedése kivételesen sokat segít mondjuk a menekülős szinteken, ahol a sajátos kameranézet ugyebár nem engedi láttatni az utat, s csak az utolsó pillanatban vesszük észre az átugrandó szakadékokat vagy az elkerülendő tár-





Jó ez a 3D-s TV, csak az adás elég ocsmány



Talál, süllyed – legalábbis ez a terv



Csak óvatosan azokkal a léptekkel

BANDIÇOOT MOZGÁSTAN



1. Az éhes bandicoot képes feltörni az almás ládákat, esetleg a cél érdekében másokat is megtámadni: ilyenkor szélesre tárja a karjait, és szó szerint bepörög.



2. Ha a pörgéssel nem ér célt, a bandicoot egyszerűen rávetődve töri szét a keményebb ládákat: magasra ugrik és pörölyként csap le.



3. A bandicoot távolabbról alkalmazható támadását labdarúgó zsargonnal szólva becsúszó szerelésnek lehetne nevezni.



4. A bandicootok kúszni vagy guggolni is tudnak. Utóbbi képességüket egy ugrással kombinálva extra magasságokba tudnak felszökkenni.



5. A bandicoot élete sokszor azon múlhat, hogy mennyire óvatos. Lopakodva, lábujjhegyen osonva például még a nitroval teli ládákon is át tud kelni.

gyakat. Ilyenkor az almákat követve sosem érhet minket végzetes meglepetés – mint mondjuk egy átugorhatatlan mélység.

Az almák, illetve az almákkal teli ládák tehát roppant fontos szerepet töltenek be Crash életében. A ládák feltörésének egy jellemzően Crash-féle módszere, amikor hősünk úgy pattog két láda között, mint egy flippergolyó. Magyarul a ládák úgy vannak elhelyezve, hogy az egyik trambulinként szolgáljon a másik eléréséhez, s az ugródeszkát utána oldalról lehet feltörni. Ha utóbbi ládát tehát túl korán törjük szét, a magasban ott maradhat egy feltöretlen láda – ez pedig súlyos hiba, ha a pályák teljesítésénél 100%-ra törekszünk. Merthogy a ládák gyűjtögetéséért (ha mind megvan egy adott pályán) bónusz ékkövek járnak. Néhol több ékkő is akad: ilyenkor az egyik megszerzésével egy addig láthatatlan platformot aktiválhatunk, s az elvisz minket egy ismeretlen, új pályaszakaszhoz.

Ha netán a kristályok és az ékkövek gyűjtése még mindig nem lenne elég móka, az idővel is versenyezhetünk. A már teljesített pályák elején zsebórák jelennek meg, s ezek szétütésével egy Time Trial módot indíthatunk. Amennyiben teljesítjük a minimális szintidőt, relikviákat azaz ankhokat nyerhetünk, s a rekordjaink megjegyződnek.

Visszatérve azonban még a ládákra: vannak köztük különlegesek is. Ilyen a Checkpoint láda, ami ellenőrzési pontként szolgál, vagy a felkiáltójeles láda, ami másik ládákat aktivál – ergo egy kapcsoló. A kérdőjeles vagy változó tartalmú ládák ugyanakkor „zsákbamacskát” rejtenek magukban. A megerősített ládáknak pedig a feltörésük körülményes: Crashnek jó magasról kell rájuk vetődnie.

Meg kell jegyezni: nem mindegyik ládát kell feltörni, sőt! A Nitro feliratú ládák már csak az érintésünktől is robbannak. Hasonlóan nagyot szólnak a TNT-s ládák is, de csak akkor, ha szétütjük őket vagy rájuk ugrunk. Utóbbi esetben – amint már megszokhattuk – időzített bombaként használhatjuk őket, vagyis egy visszaszámlálás kezdődik meg. Nos, röviden ennyit lehet elmondani a szabályokról – bár valószínűleg sokaknak nem mondtunk újat.

Minthogy a Naughty Dog, azaz Crash eredeti kitalálói átadták a kedvenc hősünket egy másik fejlesztőbrigádnak, az a furcsa helyzet állt elő, hogy a Wrath of Cortex egy ízig-vérig Crash-játék lett, de ezen felül nem nyújt semmi különöset. Mint az a fent leírtakból kiderülhetett, a játék tulajdonképpen tök ugyanolyan, mint a Crash 3 volt. A Traveller's Tales szép iparos munkát végzett: a pályák legalább olyan szórakoztatóak, mint bármelyik PSX-es elődben, a főellenségek ötletesek (és mellesleg elég kemények), és a grafikára vagy a zenékre sem lehet panasz – csakhogy a játék semmilyen tekintetben nem eget rengető. Talán elvárható lett volna, hogy legalább egy icipicit újítsanak valamit. Az egyetlen újdonság (ami viszont cseppet sem kellemes), hogy a játék iszonyatosan sokat töltöget. Ha netán a Jak and Daxter után kezdünk neki Crashezni, nyilván szöget üt a fejünkbe: Crash eredeti megalkotói ott baromi nagy helyszíneket varázsolnak elénk egyetlen töltésképernyő nélkül, itt meg végigmegyünk egy kisebb sávra leszűkített pályaszakaszon, s utána percekig csak a Loading feliratot bámulhatjuk...

Hát szóval ha az volt a cél, hogy egy abszolúte régi vágású Crash játékot készítsenek, akkor a Traveller's Tales kétségtelenül eleget tett a kívánalmaknak. Attól tartunk azonban, hogy a játékosok kívánalmai némileg többek ennél. Elvégre senki sem azért ruház be egy PlayStation 2-be, hogy utána PlayStation-szintű játékokkal játsszon. Jó kis játék a Crash 4, de nagyon úgy néz ki, hogy a PS2-nek már nem Crash lesz a „nemzeti állata". Mondjuk már csak azért sem, mert Crash immáron „kettős állampolgár", elvégre a játék kijön Xboxra is.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



Mindjárt harangoznak ezeknek a harangozóknak



Ha egyszer a rinocéroszcsorda beindul...

POZITÍVUM

- Változatos pályák
- Klassz főellenségek
- Sok mellékes feladat

NEGATÍVUM

- Sokat tölt
- Nincs benne semmi újdonság a korábbi részekhez képest

BARÁTOK KÖZT

Jak and Daxter	02/02	93%
Klonoa 2	01/11	87%
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex		

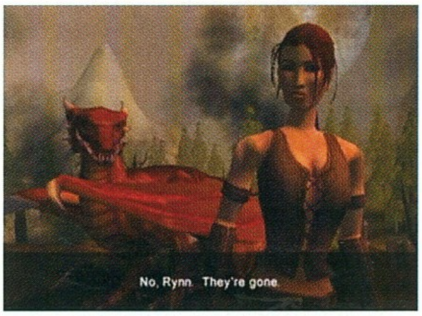
GRAFIKA	84 %
HANG	89 %
ÉRTÉK	79%

1 játékos ■ PAL ■ www.t-tales.com

DRAKAN THE ANCIENT'S GATES

A GYÖNYÖRŰ NŐ ÉS A HÁZISÁRKÁNY

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ SONY FEJLESZTŐ SURREAL SOFTWARE MEGJELENÉS 2001.03. PAL



A játék meglehetősen szomorú körülmények között indul

Amikor a Drakan első része 1999-ben PC-re megjelent, sokan csak egy fantasy-környezetbe helyezett Tomb Raidert láttak benne, ám a játék sokkal több volt, mint egy egyszerű másolat. Ennek legfőbb oka az volt, hogy hosszú combú hősnőnk nem csak gyalog deríthette fel a vidéket, hanem időnként – a labirintusok között – egy sárkány hátára pattanva szelhettük át a levegőt, természetesen bőszen csatázva a legkülönfélébb szárnyas lényekkel. Azóta egy s más megváltozott; a játékot kiadó Psygnosisból a Sony egyik európai stúdiója lett, ennek következtében a folytatás készítői kizárólag PS2-re fejlesztették a programot.



Első pillantásra az Ancients' Gates nem sokban különbözik elődjétől. A két főszereplő most is a már számtalan kalandban bizonyított páros: Rynn, az amazontermészetű szépség, illetve Arokh, a hatalmas vörös sárkány. A történet ott kezdődik, ahol az első rész befejeződött (szóval kíváncsi vagyok, hogy miért nem Drakan 2-nek hívják a programot): a duó éppen visszatér Rynn lerombolt falujába (a boszszúállás, illetve egy testvér kiszabadítása volt a központi küldetés az eredeti Drakanban), amikor Arokh mágikus úton hívást kap egy északi városból, Surdanából. A sárkánynak mennie kell, viszont Rynn mindenképpen el akarja temetni szeretteit – így hát különválnak. Miután mindenkit elhantolt, elindul hű hátasa után – akit néhány wartok (ez a Drakan világában az orkok megfelelője; kicsi, buta, gonosz lények) lemészárlása után meg is talál. Itt tapasztaljuk majd az első változást az eredeti részhez képest, ugyanis Surdanában rengeteg küldetést fogunk kapni (mint minden fantasy-játékban manapság, itt is meg kell tisztítanunk a borospincét a pókoktól...), melyeket egyáltalán nem muszáj teljesíteni. Az egyik földműves a feleségét hiányolja, aki gombaszedés közben tűnt el, a kocsmában pedig egy kereskedő bíz meg minket azzal, hogy kifüstöljünk egy szörnyet a közei vízesés mögötti barlangból. Ezek a tennivalók természetesen csak másodlagosak, hiszen fő feladatunk az lesz, hogy visszahozzuk a Szellemsárkányokat a világra. Ezt persze jónéhányan meg akarják akadályozni, köztük például Jasaad nevű démoni lény, és az ő házi kedvence, a beszédes nevű Golem of Pain. A játék történetének írója mindent megtett, hogy elhúzza a játékot, már azért is rengeteget kell küzdenünk, hogy az első térkaput megnyissuk – meg kell szereznünk egy ősi rúnát a mocsárból, ehhez viszont kell némi robbanóanyag, amit viszont csak egy remete wartok által megszállt bányában szerezhetünk. Ezzel még mindig nincs vége, mert még egy látnokot is fel kell keresnünk, amit csak úgy tudunk megtenni, hogy megmentünk egy elrabolt katonát, aki elmondja, hogy hogyan ölhetünk meg egy varázslót, akinek halálával végre előrébb juthatunk. Ezzel a módszerrel tényleg hosszú kalandot kerekítettek: 20-25 órát biztos bele kell fektetnünk, viszont így meglehetősen idegesítővé is vált: sokszor úgy tűnik, hogy sosem érjük el célunkat, mert mindig akad még egy és még egy lépcsőfok, ami egy újabb, mindenképpen teljesítendő mellékszálhoz vezet.

A Drakanban az MI-t kétségtelenül Mesterséges Idiotizmusnak lehetne fordítani, ellenfeleink elképesztően retardáltak!

Az elődhöz képest a legnagyobb – és legörvendetesebb – változást mindenképpen az RPG-elemek feltűnése jelenti. Az első Drakan meglehetősen egyszerű játék volt: mentünk előre a pályákon, és gyaktuk le a szörnyeket, aminek következtében egyre jobb fegyverekhez juthattunk; Rynn tehát csak felszerelését illetően fejlődött. Szerencsére ez itt teljesen megváltozott, hiszen a levert lényekért XP jár, aminek egyenes következménye az, hogy néha szintet lépünk. Ilyenkor mindig kapunk egy képességpontot, amik a következő három területen költhetünk el: közelharc, íjászat és mágia. Túl nagy változást önmagában az persze még nem jelent, hogy elköltünk pár pontot valamelyik adottságunk fejlesztésére, viszont a használható felszerelések bizonyos szinthez vannak kötve: például csak akkor tanulhatjuk meg a jégvarázslatot, ha a mágia-képességünk már legalább második szinten van, és hasonló megkötések érvényesek az íjakra és közelharci fegyverekre is.

Szintén örvendetes, hogy már vannak boltok a városokban, ahol fel tudjuk tölteni készleteinket, valamint eladhatjuk a felesleget. Pénzhiányban nem nagyon fogunk szenvedni, ugyanis amellett, hogy szinte minden ládában és hordóban (figyelem, az egyenes oldalú hordók robbannak, azokat ne üssük szét!) lapul néhány érme, a küldetésekkel könnyűszer-



Na én EZT nevezem kilátásnak!



Innen íjjal kényelmesen el tudjuk intézni a bestiát



■ Egy igazi amazon még a mínusz húszban sem fél



■ Ahogy nézem, kölcsönkértek a Dropshipből pár föld-levegő rakétát



■ A látszat csal, az nem egy ork, hanem egy wartok



rel szerezhetünk több ezer aranyat. Azt is fontos tudni, hogy a fegyverek és a páncélok kopnak, így mindegyiket csak bizonyos ideig használhatjuk – bár az elődtől eltérően itt meg lehet őket javítani a kovácsnál.

A harcrendszer amolyan „zeldásan" működik: az R2-vel befoghatunk egy ellenfelet, így könnyűszerrel helyezkedhetünk, keresve a legjobb támadási felületet. Ilyenkor már csak valami keményet és nehezet kell a kezünkbe fogni, és lesújtani – és remélhetőleg nemsokára kifekszik az ellenfél. A küzdelmek során igen fontos lesz az, hogy rengeteget mozogjunk, hogy elkerüljük a támadásokat (a ránk lőtt tűzgolyókat így kitűnően ki tudjuk cselezni), valamint – amennyiben nem kétkezes fegyvert használunk – az sem árt, ha egy pajzzsal védekezünk. Amennyiben Rynnt mágussá akarjuk nevelni, akkor hosszas szenvedésre kell felkészülnünk. Nem csak azért, mert eleinte alig sebzünk majd varázslatainkkal, és nem is csak azért, mert a varázspontok nagyon hamar elfogynak – hanem azért, mert egy varázslatot előadni nem olyan egyszerű feladat, mint ahogy gondolnánk. A mágikus erők előhívására ugyanis nem elég megnyomnunk egy gombot, hanem gesztikulálnunk kell: az analóg karral kell egy kis bemutatót rögtönöznünk. Ezzel csupán az a baj, hogy ha már kicsit is el van kopva a kontroller, akkor nagy rá az esély, hogy nem sikerül a kísérletünk. Azt talán mondani sem kell, hogy ennek milyen kellemetlen következményei lehetnek harc közben... A légiharc ezzel szemben nagyon élvezetes, bár a fejlesztők által sokszor emlegetett Zone of the Enders-féle akciódússágtól azért még igen messze áll.

A játék legnagyobb hibája kétségtelenül az ellenfelek intelligenciájának hiánya – az MI-t itt kétségtelenül csak és kizárólag Mesterséges Idiotizmusnak lehetne fordítani. Ellenfeleink elképesztően retardáltak, a lehető legelenyészőbb taktikai érzék nélkül képesek megindulni felénk. Ha egy akadály (például egy hordó, egy kődarab vagy egy létra) állja útjukat, akkor ebbe sztoikus módon belenyugszanak, és nem kezdenek mindenféle akciókba, hanem leállnak – talán arra várakozva hogy valami csoda következtében elmúlik a lábuk elől a torlasz. Ilyenkor persze mi előkapjuk íjunkat, hátat fordítunk a fair playről duruzsoló jószellemünknek, és telitűzdeljük vesszőkkel. Az is teljesen mindennapos, hogy a szörnyek egymást sebzik meg – hiszen annyi eszük nincs, hogy ne támadjanak, ha kettőnk között még valaki tartózkodik. Az is elég furcsa, hogy néhányszor tisztán látszik az, hogy a programozók „megtiltották" a szörnyeknek, hogy átlépjenek egy vonalat. A barlangban lakó lények például nem jöhetnek ki a felszínre, mindig megállnak a bejáratnál – ilyenkor mit tesz a csalódott kalandornő: odaáll eléjük, és erős szúrásokkal leteríti az ellenfeleket. Az még talán elfogadható is lenne, ha néha-néha becsúszna egy ilyen – de nem! Szinte minden ellenfélnél ordítottam kínomban, hogy ilyen nincs, így nem adhatnak ki egy játékot! Ez így egyszerűen szégyenletes!

Az ellenfelek ilyen viselkedése azért is bosszantó, mert különben a játékkal nincs más komoly baj. A grafikája, ha nem is kiváló, de a jó minősítést nagy általánosságban megérdemli. Vannak ugyan ramatyul kidolgozott szörnyek (például a trogok a mocsárban), és szögletes tereptárgyak, viszont amikor Arokh hátán repkedünk a hegyek között, és rábukkanunk egy rejtett templomra, vagy végigkövetjük a magasból egy folyó útját, az mindenért kárpótolhat minket. Az emberi karakterek különösen jól vannak megalkotva, Rynn formás alakját 3500 poligonból formázták meg. Az is elképesztő, hogy minden beszédet hallunk (végre valaki kihasználja a DVD-formátum által nyújtott lehetőségeket!), az viszont meglehetősen kiborító, hogy zenét nem nagyon hallani a játék folyamán (legalábbis a mi 99%-os verziónkban még nem volt), pedig igencsak elkélt volna.

A Drakan nem okozott nagy csalódást, talán annak köszönhetően, hogy a Sony nem csapott nagy hírverést a játék körül, így hatalmas elvárásaim sem voltak. Az ellenfelek viselkedése egyenesen elképesztett, ezzel nagyon elrontották a játékélményt – hol az öröm, amikor még a főellenfeleket is ki lehet csinálni egyetlen karcolás nélkül, mert azok túl hülyék ahhoz, hogy kikerüljenek egy nyamvadt hordót?! Mindazonáltal ez nem azt jelenti, hogy pocsék játékkal állunk szemben, sőt, kellemes kis program ez – csak az az elkeserítő, hogy egy kicsivel több munkával akár a legnagyobbak közé is bekerülhetett volna. Reméljük a következő résznél figyelnek majd erre is...

Grath
grath@mail.datanet.hu



■ Íme, a világmegmentő kettős!



■ Tartok tőle, hogy nem örömében lóbálja azt a baltát...

■ POZITÍVUM

- Jelentős RPG-elemek
- Élvezetes légiharc
- Eszméletlenül hosszú a játék

■ NEGATÍVUM

- Hol a mesterséges intelligencia?!
- Hol a zene?!
- Hol a magával ragadó történet?!

■ BARÁTOK KÖZT

Devil May Cry	02/01	90%
Soul Reaver 2	02/02	84%
Drakan: The Ancients' Gate		

GRAFIKA	87 %
HANG	79 %
ÉRTÉK	77%

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.surreal.com

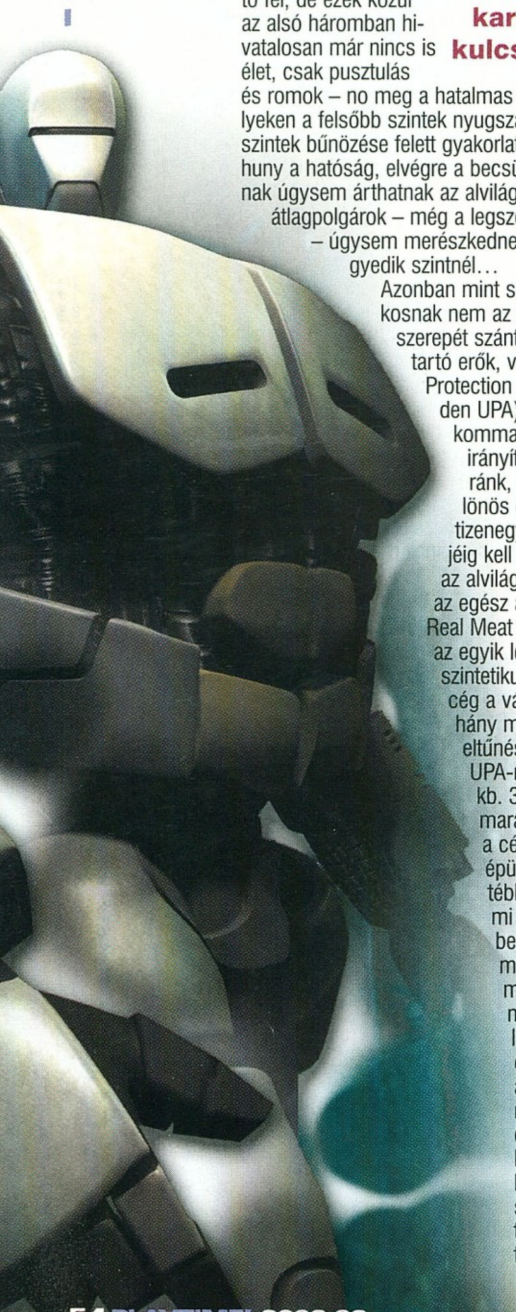
PROJECT EDEN

LEERESZKEDÉS A POKOLBA

TÍPUS KALAND/AKCIÓ KIADÓ EIDOS FEJLESZTŐ CORE DESIGN MEGJELENÉS 2001.11.PAL

Hogy miként fognak kinézni a jövő városai, azt már több sci-fi-író is megjósolta. Ha hihetünk nekik, a városok architektúrája tökéletes tükörképe lesz a társadalom rétegződésének: legalul, a sötétben és a mocsokban a nincstelenek tengetik az életüket, míg legfelül csak azoknak jut a napfényből és a földi javakból, akik meg tudják azt fizetni.

Nos egy ilyen városban játszódik a Project Eden is. A történet a szokásos: a Föld túlnépesedett, s ezért az emberek hatalmas, többmilliós megavárosokba kényszerültek, amelyek egyre csak feljebb és feljebb terjeszkedtek. Az égig érő felhőkarcolókat utak labirintusa kötik össze a magasban, mintegy hatalmas emberi méhkast hozva ezzel létre. A város nagyjából hat szintre osztható fel, de ezek közül az alsó háromban hivatalosan már nincs is élet, csak pusztulás és romok – no meg a hatalmas pilonok, amelyeken a felsőbb szintek nyugszanak. A legalsó szintek bűnözése felett gyakorlatilag szemet huny a hatóság, elvégre a becsületes polgároknak úgysem árthatnak az alvilági bandák. Az átlagpolgárok – még a legszegényebbek is – úgysem merészkednek lejjebb a negyedik szintnél...



Azonban mint sejthető, a játékosnak nem az átlagpolgár szerepét szánták. A rendfenntartó erők, vagyis az Urban Protection Agency (röviden UPA) egy négytagú kommandójának az irányítását bízzák ránk, akikkel egy különös eset kapcsán tizenegy küldetés erejéig kell alámerülnünk az alvilágba. Kezdődik az egész azzal, hogy a Real Meat vállalat, amely az egyik legnagyobb szintetikus húst gyártó cég a városban, néhány mérnökének az eltűnését jelenti a UPA-nak. Ekkor már kb. 36 órája áramkimaradások vannak a cég központi épületében, s felettébb nyugtalanító, mi zajlik a mélyben – a leküldött munkásokkal megszakadt minden kapcsolat. Állítólag egyesek látták, amint megtámadta őket az egyik alvilági banda, de konkrét jelentések nem érkeztek. A feladatunk tehát: megtalálni és kihallgatni az esetleges szemtanúkat, leállítani a veszélyessé vált üzemet, és elfogni a bűnösöket.

A Project Eden első nekifutásra valami olyasféle kommandós játéknak tűnhet, mint a Rainbow Six, vagy a Hidden and Dangerous – elvégre négy katonát irányítunk (persze egyszerre mindig csak egyet), akikhez választható first person és külső nézet egyaránt. Hanem amint elindulunk, hamar rájöhetünk, hogy itt nem csupán a harcban kell egymást segítenie az embereinknek. A játék mindenekelőtt a logikánkat teszi próbára: hogyan juttatjuk el egyik pontról a másikra mondjuk a mérnökünket úgy, hogy közben a számítógépzsenivel nyitjuk meg számára az utat. Egy olyan kalandjátékhoz van szerencsénk, amelynél a különböző karakterek eltérő szaktudása a kulcs az akadályok leküzdéséhez.

Egy olyan kalandjátékhoz van szerencsénk , melynél a különböző karakterek eltérő szaktudása a kulcs az akadályok leküzdéséhez.

A négy szereplő közül a D-Pad négy irányával válogathatunk, mely irányok egyben jól mutatják a csapat megoszlását. Előre nyomva az irányítót Carter bőrébe bújhatunk, aki a kommandó parancsnoka: neki van felhatalmazása a tanúk kihallgatására. Az átlagnál valamivel jobb harcos, de amúgy nem sok hasznát vesszük – viszont van egynéhány ujjlenyomattal nyíló ajtó, aminek a nyitására csak ő jogosult. A csapat hátvédjét Amber, a cyborg képezi. Robosztus, erős, a legjobb a harcban, s az alappisztolyon kívül már eleve rendelkezik egy rakétavetővel is. Bár egy nőről van szó, Amber inkább nevezhető gépnek, hiszen nem jelentenek számára veszélyt az égető lángok, gőzök vagy mérges gázok. Kétségtelenül ő az egyik leghasznosabb karakter, a felderítéshez ideális. Minoko, a csapat másik hölgytagja pont az ellentéte a cyborgnak. A harcban egyáltalán nem jeleskedik. Az ő szakterülete a hackelés. Ha bárhol találunk egy számítógépet (kék ujjlenyomat-letapogatókat), az ő szaktudása szükséges. A kódok feltörése sajátos formában történik: kis tárcsák pörögnek különböző sebességgel, s mindegyiket egy adott ponton kell megállítani. Egy-egy tárcsa egy-egy számjegynek felel meg, s a teljes kóddal azután hozzáférhetünk különféle zárszerkezetek működtetéséhez, vagy a biztonsági kamerák képéhez. Utóbbival például megfigyelhetjük, amikor egy fontos tanú az egyik nyilvános WC-ben bujkál, s így már tudjuk, hol kell keresnünk. Minoko munkájába gyakran besegít Andre, hiszen mit sem ér a számítógép-vezérlés, ha az adott zárszerkezet



Mit össze futkároznak ezek a halálfejesek!



A kísérleti patkányok bosszújától nekünk kell megóvni a dokikat

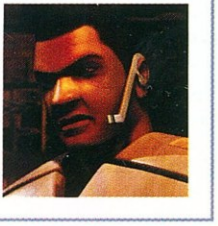
történetesen működésképtelen, ezenkívül meghibásodott kapcsolókat is gyakran javít. A szerelés megint csak egy kis ügyességi játék: egy nagyobbrészt sárga és piros részre, köztük pedig egy apró kék részre osztott skálán szalad végig egy mutató, s azt pontosan a kéken kell megállítanunk. Ha beleszaladunk a pirosba, azzal egyegységnyit rontunk a dolgon – merthogy egységekben van megadva a meghibásodások mértéke. Andre kb. Minokóval azonos harcképességű karakter. Jóllehet a harcképességhez az is hozzátartozik, hogy ki milyen fegyverrel rendelkezik. A játék előrehaladtával több klassz cuccot is beszerezhetünk, így például olyan fegyvert, ami elszívja az ellenség energiáját, s munícióvá alakítja át.

A személyeken kívül gyakran gépek képessé-

CARTER

Szakaszparancsnok
Kora: 39 év

Nagy tapasztalattal rendelkező katona, folyamatosan küzdötte fel magát a UPA-nál, a jelenlegi pozíciójába. Komolyan veszi a munkáját: nem az a típus, aki csak arra vár, hogy a 40-et megérve egy „nyugdíjas" irodai munkát kapjon – ahogy az már a UPA-nál bevett szokás.



MINOKO

UPA Technikai részleg
Kora: 20 év

Mivel átlagon felüli érzéket mutatott a számítógépek iránt, Minoko az árvaházból 9 évesen került a UPA ifjúsági kiképző programjához, s csupán 17 éves volt, amikor teljes jogú tagja lett az ügynökségnek. Még kevés gyakorlati tapasztalata van: csak egy éve dolgozik Carter csapatában.

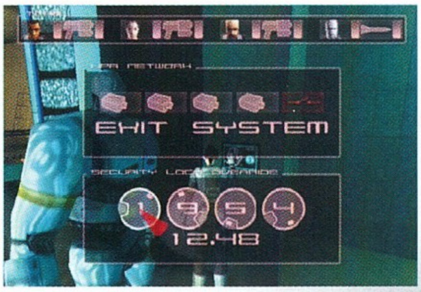




Fejet behúzni! A vágóhíd ugyebár veszélyes üzem



Ezek a mutánsok mintha tényleg a pokolból jöttek volna



Lám, hackerkedni nem is olyan nehéz

geire is szükségünk van. Konkrétan két gép lesz nagy segítségünkre, amiket az első két küldetésnél mindjárt le is küld nekünk a vezetőség a szervizliftekben. Az első a Rover, ami tulajdonképpen egy kis távirányítható tank. A Roverrel begurulhatunk szűk csatornákba, kapcsolókat működtethetünk, tárgyakat gyűjthetünk be, s a löveggel szétlőhetjük az esetleges akadályokat. A működtetéséhez bizonyos mennyiségű fegyverenergia szükséges, és persze nem lehet vele a végtelenségig furikázni – hamar lemerül. Hasonló feladatokat képes ellátni a Flycam, ami mint a neve is mutatja: egy repülő kamera. A kamerával majdnem mindenhová be tudunk pillantani – de túl alacsonyra nem lehet vele ereszkedni, és lőni sem tud: ezért nem tudja helyettesíteni a Rover szerepét.

Végül említésre érdemesek még az automata ágyúk. Ezeket lerakhatjuk az ellenség útjába, de minthogy hamar elpusztíthatóak, nem a leghatásosabb eszközök.

Amit még a UPA technikai felszereléséről tudni kell: a különleges pajzsuknak köszönhetően embereink gyakorlatilag halhatatlanok. Időnként ún. regenerációs pontokon mennek keresztül, amit az jelez, hogy a pajzsuk energiát kap egy UPA feliratú paneltől. Az ilyen panelekhez bármikor visszatérhetünk töltődni, ha pedig a pajzs nullára redukálódik, automatikusan regenerálódunk az utoljára elhagyott regen pontnál. A regen pontok közelében gyakran fegyvertöltő paneleket is találunk: ezek – csakúgy mint a számítógépek – tenyér- azaz ujjlenyomatleolvasók formájában mutatkoznak. Amennyiben a fegyverek kapcsán esetleg még nem lett volna világos: a fegyvereknek külön energiájuk van. Vész esetére tartalékolhatunk is energiát, ugyanis találhatunk imitt-amott energiacellákat is. No persze a feltöltődéshez a legjobb módszer a már említett extractor fegyver.

Aki egy sajátos stílusú kalandjátékra vágyik, az igazán remekül elszórakozhat a Project Edennel. A feladatok gondolkodtatóak, de némi elmélkedés után mindig találunk valami kézenfekvő megoldást. Jó dolog, hogy sosem kell sötétben tapogatóznunk. Mindig világos mit kell tenni, hiszen bármikor belenézhetünk a feladataink leírásába, vagy az eligazítás szövegébe, avagy időnként e-mailben kapunk konkrét információkat. Amikor például meg kell keresnünk a szervizliftet, még képet is mellékelnek róla, hogy nehogy elmenjünk mellette.

Az irányítást nagyon eltalálták: egy percig sem éreztük terhesnek a négy ember különkülön irányítását. Ha felszólítjuk őket, hogy kövessenek, jönnek utánunk azonnal, ha ellenségbe ütközünk, hatékonyan megvédik magukat az irányításunk nélkül is, sőt erőteljesen besegítenek nekünk. Csak az idegesítő kissé, hogy gyakran fennakadnak a tereptárgyakban és lemaradnak. Részben ezért is az akciót jelentősen meggyorsíthatja, ha van még egy irányítónk – és persze hozzá egy haver is, aki átveszi egy másik szereplő irányítását. A startot lenyomva bármikor beszállhat egy másik játékos, s onnantól osztott képernyőn folyik a játék.

A Project Eden kétségtelenül nem az a játék, amelyik a grafikájával szerez magának rajongókat. Messziről lerí róla, hogy egy PC-konverzió, s hogy a számítógépes változatot nyilván úgy készítették el, hogy szerényebb képességű gépeken is fusson. A figurák még rendben vannak, de a helyszínek! Milyen gagyi megoldás már az, hogy egy irodai számítógépnek csak a monitora „lóg ki" az asztalból, s mind az egér, mind a billentyűzet csak rá van rajzolva az asztallapra?! (Az a csúcs, hogy ilyen adottságokkal még időnként le is lassul a képfrissítés!) Fénylő fémfelületekkel próbálták valamelyest csinosítani a helyszínek látványán, de hát egy klassz effektus önmagában mit sem ér. A bekapcsolható lámpa (ami roppant jól jön a sötét helyek átkutatásához) szintén azon kevés dolgok közé tartozik, ami miatt egy kis dicséret illeti a grafikusokat. Bár azért felfedezhetünk némi igénytelenséget itt is: egyrészt mert a fény áthatol a válaszfalakon, másrészt mert a kamerával szembe fordulva egyáltalán nem vakít a lámpa.

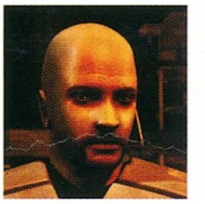
A végszónál azonban hagyjuk a grafika boncolgatását, mert a Project Edent leginkább a játékmenete alapján kell megítélni, és e téren nincs miért szégyenkeznie. Az izgalmakat a változatos küldetések 100%-osan biztosítják. Az egyik küldetés logikusan következik a másikból, s az így kikerekedő történet miatt nem adjuk fel soha, sőt egyre inkább belemelegedünk a játékba.

V. Z.
vzoli@vogel.hu



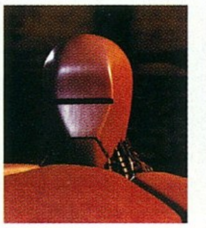
ANDRE

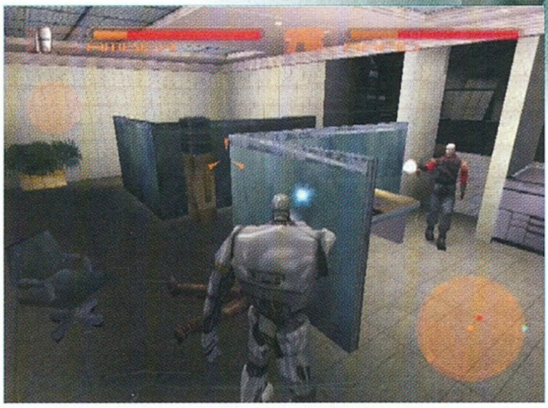
Az UPA Mérnöki részleg
Kora: 32 év
Tapasztalt mérnök, azon vele született képességgel, hogy hamar megérti mindenféle mechanikus és elektronikus szerkezet működését. 25 évesen csatlakozott a UPA-hoz, miután torkig lett addigi, liftszerelői munkájával. Arra számít, hogy Carter nyugdíjazásával majd ő lép a parancsnok helyébe.



AMBER

Az UPA Cyborg-részleg
Kora: 27 év
Még csak 19 éves ifjú lány volt, amikor Amber szörnyű közlekedési balesetet szenvedett, s a normális cyborg-rekonstrukció helyett azt választotta, hogy inkább csatlakozik a UPA „Vasfejű" divíziójához. Azóta egyre inkább „elgépiesedett" – ami a Cyborg-részleg tagjaira amúgy általában is jellemző.





Ha jól látom, ez itt nem egy hivatalnok



Odébb, tudós úr, majd Andre megjavítja az ajtót

POZITÍVUM
- Ötletes feladatok, melyeket csak együtt tudnak az embereink megoldani
- Nem lehet meghalni

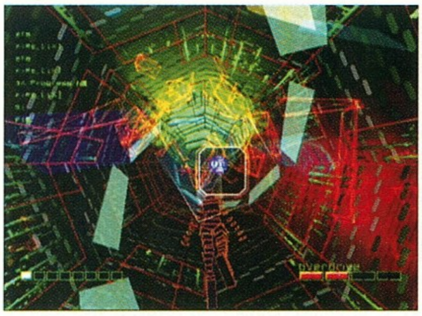
NEGATÍVUM
- Kissé gyenge terep
- Gyakran beragadnak a társaink
- Néhány programhiba – például átlökhetnek minket az ajtókon

BARÁTOK KÖZT

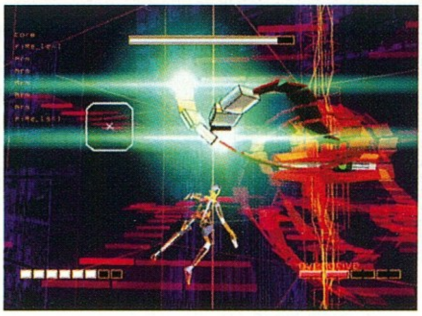
Project Eden		
Spec Ops Ranger Elite (PS)	01/03	74%
Hidden and Dangerous (PS)	02/02	64%

GRAFIKA	70 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	83%

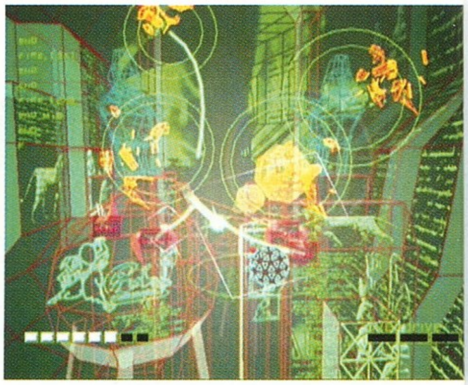
2 játékos ■ PAL ■ www.projectedengame.com



Nem tudom, hogy mi jön, de mindegy



Az első pálya főellenfele könnyű préda



Kicsi a "bors" de erős

REZ

NEM KELL ETTŐL BEREZELNI

TÍPUS LÖVÖLDÖZŐS KIADÓ BIG BEN/SEGA FEJLESZTŐ U.G.A. (SEGA) MEGJELENÉS DC 2002.01 PS2 2002.01.10.

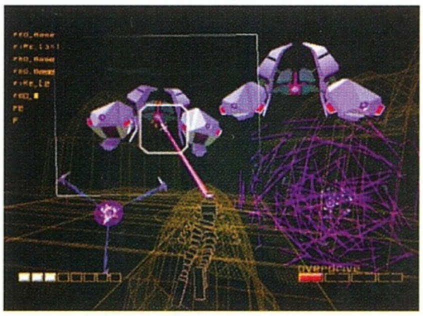
Igen ritka esetekben fordul csak elő, hogy egyetlen cikk keretein belül teszteljük egy játék különböző géptípusokra megjelent verzióját. A Sega/UGA fejlesztőcsapat Rez című játéka tulajdonképpen egy időben debütált PS2-n és Dreamcaston. Jelentősebb időráfordítás (és akut fejrángatózás) után sikeresen megállapítottam, hogy tökmindegy, melyik gépen nézem és játszom a játékot, mert szinte bitről-bitre ugyanaz. Nos, mivel tanult kollégáim megfigyelőképessége is még a régi, relatíve elég hamar tudatosult bennük a felismerés: erről a játékról tökéletesen elegendő egyetlen cikk, amiben még a két géptípusra se nagyon kell külön kitérni.

A Rez gyakorlatilag egy mezei lövöldözős játék, amit egy igen jól kitalált és megkomponált, 3D-s cyber világba ültettek. Ez a világ a szokásos VR turmix némi Tronnal, egy pici Johnny Mnemonic-kal, egy adag Fűnyíró Emberrel és persze egy kis Mátrix-szal. Aki látta a fentebb említett kultikus mozidarabokat, az kábé már képben is van. Persze nem teljesen. A Rezt ugyanis nem lehet egyszerű szavakba öntve bemutatni, mert szinte képtelenség. Ezt látni – és persze hallani – kell.

A történet – mert hogy az is van – szerint a föld számítógépes hálózata, a Project-K irdatlan méretűre nőtt. A felgyülemlett hihetetlen mennyiségű adattömeg mozgatását a lehető legoptimálisabban kell megvalósítani. A legégyszerűbb megoldást egy – a rendszer központi magjába „bedrótozott" – mesterséges intelligencia jelentette. Az Edenre keresztelt nőnemű(!) A.I. sajnos nem tudott megbirkózni a hatalmas feladattal, képtelen volt a rendszer adatforgalmát megfelelően optimalizálni. Nagy szomorúságában teljesen magába roskadt, és ez a net teljes leállását jelentette. Nekünk, mint virtuális komputer hackernek, be kell törnünk a hálózatba és újra kell indítanunk Edent. A gond csak az, hogy a kiszolgáló hálózat úgy tekint ránk, mint ártalmas komputervírusra (és milyen igaza van!) és mindenáron meg akar semmisíteni minket.



Ezek a kelgyók sem menekülnek



Sajnos egy lövés nem elég

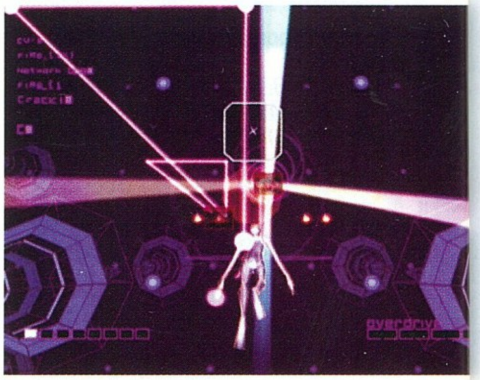
A játékmenet a hagyományos lövöldözős sémákat követi, azzal a különbséggel, hogy itt minden egy virtuális térbe van helyezve. Mi vagyunk a betolakodók, az ellenfeleink pedig a hálózat védelmi rendszerét képviselik. Minden pálya egy-egy alhálózat, amit „fel kell törnünk". Szintenként összesen tíz szintlépő kaput kell szétlőnünk, legvégül pedig a „tűzfal", vagyis a főellenség következik. A kapukat (kék kockában piros gömb) password protectorok (kék repkedő izék) tartják fogva. A védőt egyszer, a kapukat pedig nyolcszor kell eltalálnunk a továbbjutáshoz. Eközben persze a lehető legkülönfélébb ellenfelek törnek az életünkre. Szerencsére minden lelőhető, így a lövedékek is. Ha mind a négy hálózatot feltörtük, akkor elvileg véget ér a játék. Persze ha megfelelő százalékkal teljesítettük mind a négy alapszintet, akkor kapunk egy ötödiket is, majd tovább lépve egy hatodik is elérhető. A két extra hálózat elérése komoly teljesítményt igényel, igen nehéz a kinyitásuk (legalábbis nekem még nem sikerült).

A játék irányítása igen egyszerű, leginkább a Saturnon régebben megjelent Panzer Dragoonra hasonlít. Az analóg karral tudjuk mozgatni a célkeresztet, a piros (PS2-n X) gombbal tüzelhetünk, a kék (PS2-n kör) gombbal pedig az overdrive (nagyot pukkanó fegyver) funkciót aktiválhatjuk. A Rezben a célzás és lövés egy kicsit másképp működik, mint az átlagos játékokban. A tűz gombot lenyomva tartva kell a célkereszttel „befogni" az ellenfeleket, és elég, ha csak egy pillanatra átfutunk rajtuk. A tűzgomb felengedésével már megy is a megsemmisítő csapás. Egyszerre 8 ellenséges objektumot tudunk befogni, illetve azt, aminek a leküzdéséhez több találat kell, akár egyszerre nyolc lövéssel is illethetjük. A játéktér sohasem korlátozódik az éppen a képernyőn látható részre, hiszen a legtöbb esetben teljesen körbefordulhatunk. Sőt, erre több esetben eleve szükségünk is lesz, leginkább a főellenségeknél.

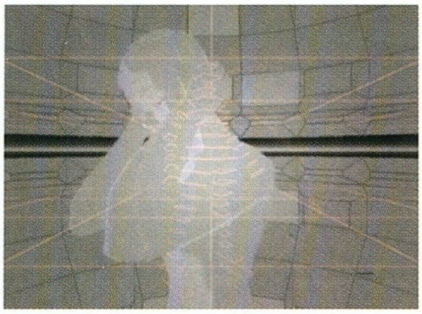
A lövöldözős játékokban általában tápolhatjuk magunkat. Ez a Rezben sincs



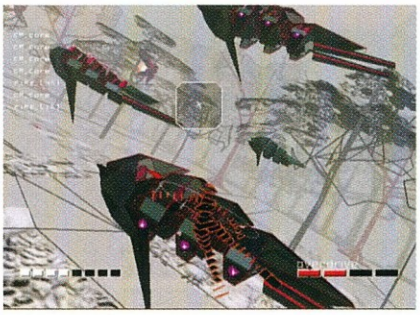
A cikázó lézerek sem állíthatnak meg



Jól bekopogtattam a kapun...



■ Szegény Eden! Azt se tudja, hol van



■ Egyre fagyosabbá válik a hangulat...

másként, de itt csak kétféle táplehetőség van. A lelőtt ellenfelek néha kék és piros kapszulákat hagynak maguk után. A kék kapszulával például magasabb szintre léphet a figuránk, ami grafikailag is jól látható változásban nyilvánul meg. A szintlépéshez nyolc kék kapszulát kell begyűjtenünk, amelyet azért valamelyest megkönnyít, hogy van tripla kapszula is. A magasabb szintű karakter természetesen fejlettebb fegyverrel rendelkezik. A maximumra fejlesztett figura egy lüktető gömb, ilyet láthatunk a pálya kiválasztásakor a háttérben. A „lefelé" történő szintlépés is lehetséges, vagyis ha akár csak egyszer is eltalálnak, akkor máris a downgrade keserű tényszerűsége következik. Szerencsére az alap figuránál is van „butább" formája virtuális létünknek, ami egy sima poligon gömb (tehát egyszer eltalálhatnak).

A főellenségek legyőzése után megnyílik a következő hálózat, ahová a már elért szintű karakterünkkel léphetünk tovább. A piros kapszulák ritkábban kerülnek elő, ezekkel az „overdrive" – mindenölő – fegyverzetünket tudjuk feltölteni. Egyszerre négy ilyen töltet lehet nálunk, amiket már hatékonyságuk miatt is érdemes a főellenfelekre tartogatni.

A Rez grafikai megvalósításának megítélése igencsak szubjektív téma. Biztosan lesznek olyanok, akiknek kimondottan nem fog tetszeni. Szerény személyemmel az ellentétes véleményen levő társaság létszámát szeretném gyarapítani, mert szerintem a Rez egy eddig sohasem látott virtuális világot tár a szemünk elé, amit az áttetsző vektoros és a textúrázott grafika keverésével teszi. Az egész egy nagy káosznak tűnik, de mégis hihetetlen összhangban van egymással. A pályákon különféle ősi kultúrák elemeit vélhetjük felfedezni, így az egyiptomitól az indián motívumokig szinte minden meg fog jelenni. A grafika sokszerűsége csak folyamatosan kerül a képernyőre: a hálózatok első pályái mindig egyszerűbbek, míg a későbbiek már tobzódnak a grafikai elemekben. A negyedik pálya főellenfele egy kockákból álló halmaz, ami a hajsza közben folyamatosan változó alakokat ölt, többek között egy futó embert is megformál. Félelmetesen jól néz ki!

A REZ igazi hangulatát a zenei aláfestés teszi teljessé, és e nélkül frankón középszerűre degradálódna. Hihetetlenül el lett találva, ahogy a grafika – akár egy kivezérlés jelző – a zene ritmusára lüktet! És ez még semmi. Az ellenfelek befogásakor és kilövésekor ritmus (azaz ütős hangszer) és dallam hangfoszlányok szólalnak meg, míg a robbanások hangjai teljesen elenyészők. Ha ráérzünk a játék ritmusára, és a kellő időben célozzuk be és küldjük másvilágra az ellenfeleinket, akkor az általunk „készített" hangok kiteljesítik az aláfestő zenét. Így leírva nagyon nehéz elképzelni a dolgot, de higgyétek el, döbbenetesen meg van komponálva az egész.

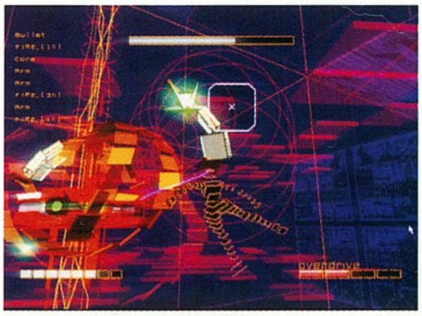
Ennek ellenére (vagy talán éppen ezért), a Rez tényleg nem az a játék, amit első ránézésre meg lehet szeretni. El kell vele bohóckodni egy kicsit, mire ráérez az ember a dolog igazi ízére. Utána viszont már megy minden magától. Csak abbahagyni nehéz...

SakmaN
sakman@vogel.hu

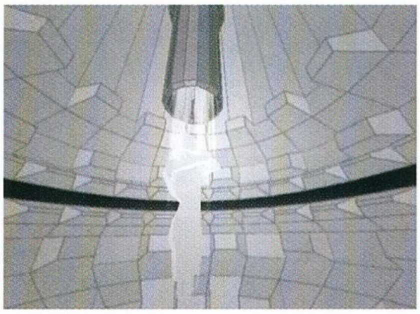
A TRACE VIBLATOR

Rez PS2-es novemberi japán bemutatóján debütálásakor egy új „hardver" is napvilágot látott a szigetországban. A Trance Vibrator névre hallgató kütyüt a PS2 egyik USB portjára lehet csatlakoztatni. Természetesen a Rez a legelső olyan program, ami támogatja ezt a berendezést, de a közeli jövőben több hasonló, ritmus-zene alapú játékban is használhatjuk majd (pl. Space Channel 5 Part 2). Úgy látszik, hogy csak a japánok láttak fantáziát ebben a szerkezetben, mert csak náluk lehet kapni, és valószínűsíthetően csak az ott megjelenő játékokkal működik. A Trance Viblator pontosan célzott funkciója számomra rejtély (talán rá kell ülni? hehe), habár nyilvánvalóan a Dual Shock (rezgető) funkció kiterjesztett elérhetőségét – jó hosszú spagóca van hozzá – igyekszik biztosítani. Aki tud japánul, az ugorjon el a Sega dedikált weboldalára, és tudjon meg többet róla:

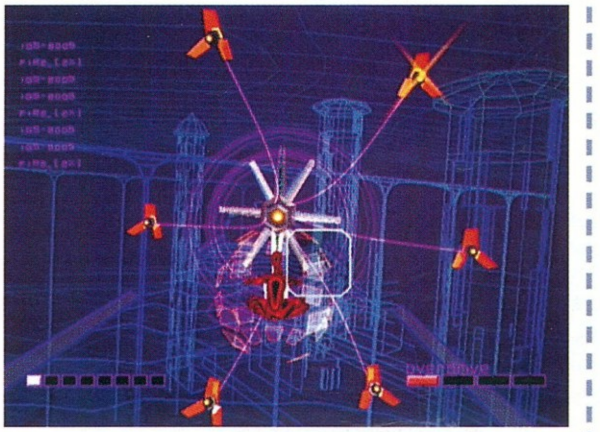




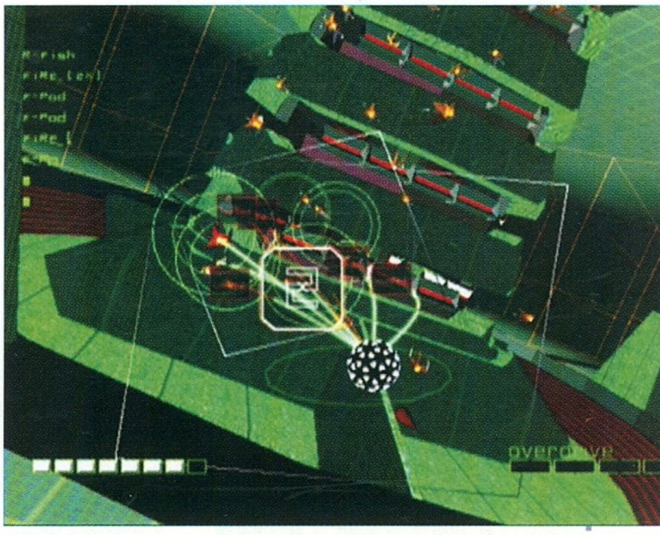
■ Az első pálya főellenfele könnyű préda



■ Ami a csövön kifér...



■ De rusnya ez a virág!



■ Ezeket a tapadj-jancsikat le kell szedni

POZITÍVUM

- Fantasztikusan eredeti grafika
- Ütős zenei aláfestés
- Próbáld ki, és rájössz!

NEGATÍVUM

- A rázóka egy idő után idegesítő
- Kicsit rövid

BARÁTOK KÖZT

Rez		
Mars Matrix	01/06	81%
Bang! Gunship Elite	01/04	77%

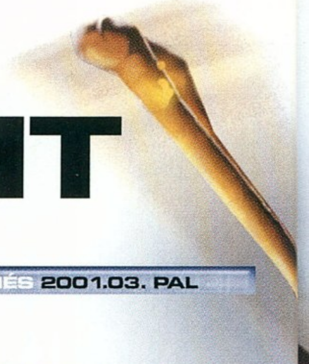
GRAFIKA	87 %
HANG	95 %
ÉRTÉK	83%

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.sega.com

VAMPIRE NIGHT

VÉRSZÍVÓ-INVÁZIÓ

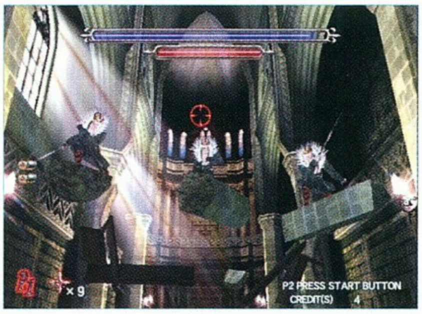
TÍPUS LÖVÖLDÖZŐS KIADÓ NAMCO FEJLESZTŐ SEGA/WOW ENTERTAINMENT MEGJELENÉS 2001.03. PAL





Miután a Sega multiplatform szoftverfejlesztővé avanzsált, tavaly év elején egy érdekes bejelentést tett közzé a Namcoval karöltve: kiderült, hogy a korábbi nagy riválisok közösen fejlesztenek egy új fénypisztolyos játéktermi automatát. A stílus kedvelői joggal bizakodhattak, hiszen az elmúlt években a két cég folyamatosan egymást múlta felül a kiváló lövöldözős játékokkal – elég ha csak a Time Crisis két részét, vagy a két House of the Dead automatát említjük példának. A szenzáció azonban úgy tűnik, elmaradt: a Vampire Night legjobb szándékkal is csak egy átlagos akciójátéknak nevezhető.

Ez persze nem jelenti azt, hogy a PS2 verzió ne tartana számot érdeklődésre, elvégre minden alkalmat meg kell ragadni, hogy elővehessük a vadonatúj Guncon 2 stukkerünket. A Vampire Night valamikor 2006-ban játszódik. Az emberi civilizáció békességben prosperál, amikor egy halhatatlan vámpír felébred 300 éves álmából, s elkezdi terrorizálni egy kis város lakóit. Az általa terjesztett kór egyre csak terjed a környéken, s egyre többen esnek áldozatul a vérszomjas vámpíroknak. A kocka azonban megfordul, midőn két ismeretlen vámpírvadász érkezik, akiknek feltett szándékukban áll megmenteni az emberiséget...



Te kis hamis! De melyik az igazi?



A töppedt ikerszarkómát sürgősen el kell távolítani

E „nagyon eredeti" történetet látva le sem lehetne tagadni, hogy a játék fejlesztőgárdája ugyanaz a Wow Entertainment volt, amelyik a House of the Deadet gyártotta a Segának. Rádásul nem csak a sztori nagyon sablonos. Nagyjából olyan érzésünk lehet, mintha a House of the Deaddel játszanánk, csak épp lecserélték a zombikat vámpírokra. Ugyanúgy egy középkori stílusban épült kis városkában járunk, s a vámpírok hasonlóan változatos mutációkban jelentkeznek, mint anno a zombik, s persze időnként mindig valami baromi nagy állat próbál agyoncsapni minket – magyarán az epizódok végén főgonoszokkal kell leszámolnunk.

Nagyjából olyan érzésünk lehet, mintha a House of the Deaddel játszanánk, csak épp lecserélték a zombikat vámpírokra.

A szabályok a klasszikus Segás sémát követik, tehát az újra tárazás a képernyőn kívülre lőve történik, és nincs elbújás. Egész egyszerűen gyorsabbnak kell lennünk az ellenségnél, illetve ki kell lőnünk a felénk repülő késeket, köpeteket és egyebeket: így lehet túlélni a dolgot. A játék egyetlen, de igen fontos újítása, hogy nem csak a főellenségeknek van gyenge pontjuk. Minden egyes ellenfélen bekarikázódik egy pont, amit eltalálva akár egy lövéssel végezhetünk az áldozattal.

Csakúgy, mint a House of the Deadben a helyszíneken több útvonal is lehetséges, ami jelentős érv a játék esetleges újrajátszása mellett. Az elágazásoknál általában az dönt, hogy sikerül-e időben megmentenünk egy-egy szereplőt – mert az ártatlan civilek sem hiányoznak ugyebár. Különös szerepet kap egy kislány, aki hőseink oltalmát keresve végig velünk tart, s így időnként bajba keveredik. A lábatlankodása miatt más útvonalon mehetünk, ha mondjuk hagyjuk, hogy elhurcolja őt egy vámpír, s ezért utána kell mennünk, mintha azonnal végzünk az „emberrablóval". A kislányon kívül más helybéliek is segítségre szorulnak. Mindenhol adott számú civil bukkan fel, s a pályák végén a pontosságunkért járó pontszámhoz hozzáadódik majd, hogy közülük mennyit tudtunk megmenteni. A lakosság védelmezése egy igen érdekes momentuma a játéknak, ugyanis a falusiakat egytől-egyig ostoba zombivá alacsonyította le a halálos vámpír kór, s ezért lehetőleg a visszataszító gubókat kell lelőnünk róluk. Ha véletlenül a gazdatestet gyengítjük meg, azzal felgyorsítjuk a betegek átalakulását, s a gubó teljesen behálózza őket, majd egy pillanattal később vámpír alakot öltve már mint potenciális ellenség támadnak ránk. Ellenben ha sikeresen gyógyítunk, némelyiküktől még jutaloméletet is kapunk. Utóbbira nagy szükségünk van, mert a játék hozza a Segától megszokott nehézségi szintet. Az irányító használata csak végszükség esetén javasolt (vagyis ha nincs más) – a Guncon stukker szinte nélkülözhetetlen. A Gunconnak az egyes és kettes verziójával egyaránt működik a játék: az options menüben külön kalibrálhatjuk be mind a kettőt. (Igaz, a régi Guncon esetében olybá tűnik, hogy csak az eredeti Namco gyártmánnyal hajlandó a játék működni – egy Guncon kompatibilis Desert Eagle-t legalábbis hiába próbáltam érzékeltetni a programmal.)

Habár annyira azért nem is kemény végigvinni a játékot, hiszen mind az életek, mind a folytatási lehetőségek számát kilencre is átállíthatjuk az options menüben. Így még csak vissza sem kell venni a „normál" nehézségi szintből, s már ott is találjuk magunkat Auguste színe előtt – vagyis az utolsó megmérettetésen – noha mint említettem, egy végigjátszás még nem jelent semmit. Mielőtt nyugtáznánk, hogy „ezzel is megvagyunk", nézzünk csak be a Hunter's Files opcióhoz, s meglepve tapasztalhatjuk, hogy az eredményünket nyilvántartó könyvek lapjai (amelyek például azon ellenségeket és főellenségeket mutatják be, amiket a játékban már személyesen is láthattunk) tele vannak kérdőjelekkel, azaz üres oldalakkal. Sőt a „használható tárgyak" könyvében csakis kérdőjeleket találunk. Ugyanis tárgyakat csak a Special üzemmódban lehet bevetni, ami a PS2 változat egy új lehetősége. Meg kell hagyni, ez egy



Nekem hurok, és már csak „pénzem" sem maradt a játékban

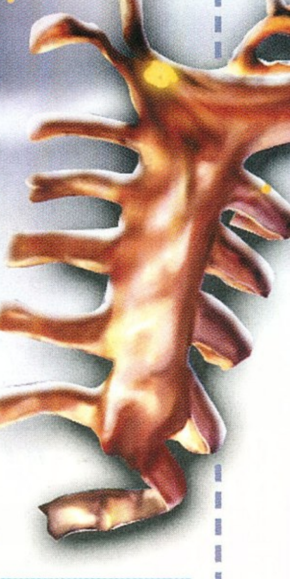


■ **Nyugodtan lőhetünk: ez a bőregér nem védett faj**



■ **Attól tartok, újabb taggal gyarapodik a vámpírtársadalom**





egész ötletes üzemmód. Amikor elindítjuk, mindig találkozunk valakivel, aki valami megbízást ad nekünk. Egyesek vannak olyan pofátlanok, hogy aprócseprő ügyekkel zargatják a vámpírvadászainkat (így például egy kislány az elveszett babáját szeretné megtalálni), és vannak olyan megbízások, hogy ezt vagy azt a konkrét személyt kell megmentenünk. Miután tudjuk mit kell tennünk, a játékot elindítva elkezdődik a történet, de egy kicsit más szabályokkal az Arcade módhoz képest. Először is ügyelnünk kell, hogy a megbízónk által jelzett helyen elvégezzük a megadott feladatot. Amikor keresnünk kell valamit, csak rá kell lőnünk az adott tárgyra: így tudjuk felvenni. Amennyiben teljesítjük a küldetést, a Special mód következő indításakor már egy újabb megbízóval fogunk találkozni. A másik lényeges szabály az, hogy törekednünk kell minden szétlőhető hordó vagy láda feltörésére. Ebben a módban ugyanis nem csak extra életeket találhatunk bennük (mint az Arcade módnál), hanem ezüstöket is. Az összegyűjtött ezüstöt a Special mód menüjében tudjuk felhasználni, pontosabban azon belül a Shopnál – és itt jönnek képbe a tárgyak. Egy ötvöshöz kerülünk, akitől egyrészt vehetünk ezüsttárgyakat, másrészt ha olyan tárgy van nálunk, aminek nem látjuk hasznát, azt beolvaszthatjuk. A tárgyak három kategóriába vannak sorolva: fegyverek, kellékek, és szerszámok. A fegyvereknél a pisztolyunk hatásfokát növelhetjük különböző trükkökkel, a kellékekkel többek között meggyorsíthatjuk az ezüstgyűjtést vagy épp a célpontok nagyságát növelhetjük meg, végül a szerszámoknál olyan dolgokat találunk, mint szintugrás, életnövelés, vagy extra folytatási lehetőség. A bevásárolt cuccokkal azután a Special menü Equip pontjánál szerelhetjük fel az emberünket, majd menet közben a pause menü hasonló pontjánál válogathatunk a magunkkal vitt kacatok közül.

Figyelembe véve, hogy több mint 30 küldetésre vállalkozhatunk, jó darabig ellehetünk a Special móddal. A játék harmadik üzemmódja a Training, ami a nevével ellentétben nem is annyira csak gyakorlás, hanem igazi kihívás. A hirtelen előbukkanó céltáblákkal még hamar végezhetünk, de aztán jönnek a közeledő céltáblák, melyeknél igen sebesen kell tárazni, majd a szitává átalakítandó céltábla, amelyen a gyorstüzelő-képességünket tehetjük próbára. Már ezekbe is beletörhet a bicskánk, pedig hát a komolyabb, szimulációs gyakorlófeladatokat csak ezek után kapjuk meg... Állítom, hogy aki végez valamennyi küldetéssel, az vagy csaló, vagy igazi mesterlövész.

A Vampire Night nem egy rossz játék, viszont nagyon úgy tűnik, hogy sajnos a Namco és a Sega közösködésével megszűnt a verseny a nagyágyúk között. Mert például a Time Crisis 2-nek azért a közelébe se jön a Vampire Night. A grafika alig jobb, mint mondjuk a House of the Dead 2-ben. A helyszínek kidolgozása még rendben volna, de rajtuk csak azok a dolgok törhetőek szét, amik a játékmenet szempontjából fontosak. A golyónyomok ott maradnak a legtöbb helyen, de például a vízfelületeket már nem fodrozzák a becsapódó lövedékek. A karakterek megint csak felemás érzelmeket ébresztenek: jól kitalált ocsmányságok bukkannak fel mindenütt, de csak akkor tudnánk igazán rémüldözni tőlük, ha jobban lennének animálva. Az audióról dettó nem lehet ódákat zengeni. A banális közjátékok különösen szánalmasak. Az átélésnek még csak a legcsekélyebb jelét sem lehet felfedezni a szereplők hanghordozásban, azon kívül a démonoknak olyan orgánumuk van, mintha egy kút aljáról beszélnének. Megjegyzem, ez utóbbi dolog szintén House of the Deades hagyomány – nem egészen érteni, miért erőltetik ezt az idétlen hangszínt. A zenék meg abszolúte nem passzolnak bele a környezetbe. A vámpírokhoz és a középkori várfalakhoz nem igazán illenek a modern, kissé metálos beütésű – ráadásul eléggé semmilyen – számok.

A Vampire Night játéktermi verziójával sajnos egyelőre nem találkoztam sehol itt a fővárosban, mindenesetre ha a PS2 a továbbfejlesztett verzió (márpedig így hirdetik a játékot), akkor el tudom képzelni, milyen lehet az eredeti... No persze az is lehet, hogy az említett jelzővel az extra játékmódokra utaltak, ugyanis ilyennel természetesen nem rendelkezik a játéktermi változat. Nem is tudom, talán túl nagy kívánság az, ha PS2-n szebb játékokat akarunk látni, mint Dreamcaston? Nem hiszem, úgyhogy ezért is értékeltem a játékot csak egy erős közepesre.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



■ **Ökle mint a pöröly – de azért én csak pörölök vele**



■ **Sosem szerettem a sellős meséket**



■ **Hé, én nem kértem tüzet!**



■ **Lehetne nagyobb fejed, ha már az az érzékeny pontod!**

■ POZITÍVUM

- Mindenkinek van gyenge pontja
- Több útvonal
- A speciális mód eléggé egyedi ötlet

■ NEGATÍVUM

- Gyenge animáció
- Szörnyű szinkronhangok
- Unalmas sztori

■ BARÁTOK KÖZT

Time Crisis 2	01/12	90%
Silent Scope 2	02/02	79%
Vampire Night		

GRAFIKA	72 %
HANG	60 %
ÉRTÉK	76%

■2 játékos ■NTSC ■ www.namco.com

SPY HUNTER

EGY KÉMVADÁSZ A MÚLT KÖDÉBŐL

TÍPUS AUTÓS AKCIÓ KIADÓ MIDWAY FEJLESZTŐ PARADIGM ENT. INC. MEGJELENÉS 2001.NOVEMBER PAL



A kameraman utolsó felvétele



Az igazi királyok turbóval startolnak

Nohát! Úgy fest, a Midwayéknél kezdenek kifogyni az új ötletekből! A Spy Hunterrel ugyanis egy – majd' húsz éves – saját gyártású arcade-automatájukhoz nyúltak vissza. Nincs azonban nagy gáz, mert ez még nem feltétlenül jelent olyan óriási problémát, főleg annak tükrében, hogy akkoriban még nagyszerű és eredeti ötletek jellemezték a szórakoztatóiparnak ezt az ágát – és ha valami hasonló játékélményt tudnak nekünk nyújtani, mint azok a jó öreg masinák tették a maguk idején, csak éppen XXI. századi színvonalon, már akkor maradéktalanul elégedettek lehetünk.

A történetre magára nem igazán kell sok szót pazarolnunk: egy James Bond-forma titkosügynököt alakítunk, és már megint a világot kell megmentenünk, most éppen egy Nostra nevű vállalat az ellenfél. Aki még nem unja ezt (főleg, hogy már vagy százszor megtette), annak gratulálok, egyébként meg tökmindegy. A lényeg az, hogy hogyan, és milyen eszközök segítségével tehetjük ezt meg. Egy nagyteljesítményű, high-tech csodajárgány, nevezetesen a G-6155 Interceptor áll a rendelkezésünkre.

(A kódjában szereplő szám (G-6155) egyébként egy rafinált tisztelgés az eredeti arcade-játék designere, George Gomez előtt (a szám a születési dátuma) – egyébként már ott is így hívták a gépet.) A kocsi mindenféle földi jóval föl van szerelve, amire csak egy titkosügynöknek igazán szüksége lehet: a legváltozatosabb támadó- és védekezőfegyverek, pajzsok, kilőhető poloska és radar. Automata, számítógép-vezérelt sebességváltóval rendelkezik, ha az egyetlen út vízen keresztül vezet, képes akár motorcsónakká átalakulni, és mindennek tetejébe, ha a pajzsai alaposan megrongálódtak, egyszerűen leválik a külső réteg és egy szintén – bár jóval gyengébben – páncélozott motorkerékpárrá alakul át. „Whoa!" – mondhatná mindenki, aki jenki, mi azonban maradjunk a szimpla „Király!"-nál, hisz itt látszólag nincs is más teendőnk, mint nem elaludni a volán mögött, és néha megnyomni a tűz gombot...

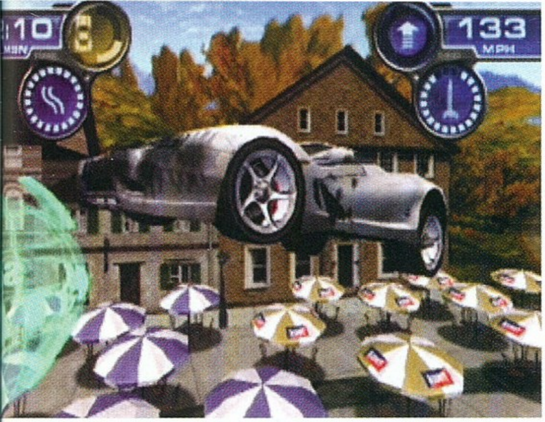
Folyamatos száguldás, állandóan előbukkanó ellenfelek tömege, folyamatos, pergő akció, őrült lövöldözés, a robbanásoktól néha alig látjuk az utat.

...az élet azonban korántsem ilyen egyszerű! Ellenfeleink száma elborzasztó, és ráadásul legtöbbször nem is csak egyedül, hanem különböző hullámokban rontanak nekünk. A földön a legváltozatosabb járművek (a motorostól, a Hummer dzsipen át a tankig), őrtornyok és gyalogos katonák rontanak ránk, a vízben ugyanez a helyzet megspékelve lebegő aknákkal (Velencében még gondolákból is tüzelnek ránk a szokványos motorcsónakok és kisebbfajta naszádok mellett), de a levegőből is folyamatosan kapjuk a szeretetcsomagokat a helikopterektől és a repülőktől. Mindezek tetejébe, még olyan pálya is van, ahol nem kapunk utánpótlást (a többin egy kamionban vagy hajóban feltöltik a pajzsot és a fegyvereket). Ebből már azt gondolná az egyszeri játékos, hogy – kibírva ezt az iszonyatos zárótüzet – elég élve eljutni a pálya végére...

...holott egyáltalán nem így van. Kivétel nélkül, minden egyes pályán több célért kell küzdenünk. Adva van egy elsődleges cél (már persze az életben maradás mellett, mert az ugyebár alapvető, mondhatni „nulladlagos") és több másodlagos (általában három, de számuk akár hat is lehet). Elsődleges célként nem túl változatos feladatokat kapunk, általában egy vagy több célpont kiiktatása (gy.k.: atomjaira lövése), esetleg védelme, kísérete a feladat. A másodlagos célok között is sokszor van átfedés: majdnem mindig vigyáznunk kell arra, hogy ártatlanok ne sérüljenek meg ámokfutásunk közepette (a könnyebb szinteken még belefér pár áldozat, a nehezebbeken már egy sem). Szerepel az első pár pályán az ún. sat-com-ok aktiválása is: itt arról van szó, hogy egy nehezen megközelíthető helyen (pl. csak a turbó és egy ott lévő ugrató segítségével elérhető magasságban, vagy egy nehezen észrevehető leágazás utáni, „rejtett" oldalúton) található cuccokat kell összeszednünk, azzal a módszerrel, hogy pontosan átmegyünk rajtuk. Másodlagos célként szerepelhet még több melléképület lerombolása, a kilőhető helyzetjelző poloska különböző szállítójárművekre való elhelyezése is.

Azt írtam, hogy másodlagos célok, pedig gyakorlatilag csak a nevükben viselik a másodlagosságot. A programban való előrehaladás ugyanis – nagyon ügyesen – úgy van megírva, hogy nem elég pusztán az elsődleges cél teljesítése a következő pályára jutáshoz! Minden egyes elvégzett feladat (a másodlagosak és az elsődlegesek egyaránt) egy-egy „objektív"-pontot (OP) jelent, egy új pálya megnyitása pedig bizonyos számú OP-t feltételez. Ha, teszem azt, a fő célt elértük a hatodik pályán, de nincs elég OP-nk, akkor nem léphetünk a hetedikre – ekkor irány szépen vissza valamelyik pályára, ahol nem teljesítettük az összes feladatot, és lehet újra nekifutni. Jó kis móka, mit ne mondjak, különösen a nehezebb pályákon! A követendő taktika egyértelmű: amíg képesek vagyunk rá, igyekezzünk minden pályán minden feladatot elvégezni. Ennek tetejében még időkorlát is van – ennek kizárólag a bónuszok előcsalogatása az értelme, mert minden pálya teljesíthető a megadott percen belül (legalábbis nem okoz különösebb gondot), ám ha ügyességünk mellett még villámgyorsak is vagyunk, mindenféle extrát csalogathatunk elő a programból (videójelenetek, trükkös kameraállások, stb.). A játék összes pályájának teljesítésekor megkapjuk a „hover spy" bónuszt, ekkor kicsit „légpárnás" lesz az Interceptorunk és könnyeb-





Útban a parkoló felé kicsit eltévedtem



Easy Riders (meg egy Hard is)



Jetski Hunter

ben suhanunk bármilyen felszín felett – igaz, azon az áron, hogy vesztünk az eredeti végsebességünkből. Ha pediglen minden egyes feladatot is végrehajtottunk, akkor válunk „super spy" minőségbe, ami a gyakorlatban sérthetetlenséget és végtelen lőszert jelent (csak ekkor már mi a fenének?). Itt jegyezném meg, hogy amíg nem teljesítettük egy pályán az összes feladatot, addig azt multiplayer módban nem is használhatjuk.

A SPY HUNTER 19 ÉV TÁVLATÁBÓL



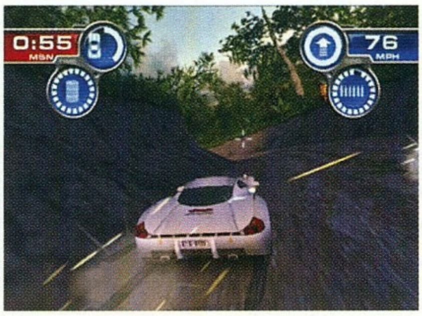
A Bally (Midway) anno egyik legnépszerűbb arcade-gépe 1983-ban jelent meg. 336*240 képpontnyi felbontású színes képernyőn zajlott a kétdimenziós akció, sztereó hanggal kísérve. A játékos egy titkosügynököt alakított, aki egy minden fegyverrel megkent autót vagy hajót vezetve irtotta a különböző járművekről rátámadó rosszfiúkat. A játéktermi gép a kormány mellett rendelkezett egy kétfokozatú sebváltóval, egy pedállal és öt gombbal (ezekkel használhattuk a fegyvereket). Zajos sikert, sőt a zaja is külön sikert aratott: a Midwaynél eredetileg a James Bond-témát akarták aláfestő zenének (a prototípus még ezt is dalolta), de erre nem kapták meg a jogokat – így került a játékba a (mint később kiderült, nagyszerűen beváló) Peter Gunn-téma. A játék személyi számítógépeken először ZX Spectrumon és C-64-en szerzett magának híveket, később pedig egy Atari 2600 és NES konverziója is napvilágot látott. 1987-ben került a játéktermekbe a Spy Hunter II, ami pediglen minden idők egyik legrosszabb folytatásaként híresült el...



Összesen 14 pálya szerepel a játékban, és mindegyik végtelenül változatos. Értve ez alatt nemcsak a külcsínét, hanem a bejárandó útvonalat is – lévén ez nem egy klasszikus értelemben vett versenyjáték, a cselekmény korántsem egy kör alakú pályán, hanem egy hellyel-közzel különböző szakaszokra tagolt útvonalon játszódik. A helyszínek közt találunk városi, hegyvidéki, mocsaras, folyóvölgyben játszódó részeket is, sőt egy-két esetben még egy épületben, egy metróalagútban vagy akár egy tankhajó fedélzetén, illetve belsejében is száguldozhatunk. Kellő arányban vannak elszórva az ugratók és a leágazások is – bár néha az utóbbiak észrevételével gond lesz, ugyanis a nagy rohanásban és lövöldözésben hajlamosak vagyunk elhagyni őket (sebaj, úgy is többször kell végigvinnünk egy pályát, hogy mindent célunk teljesítve legyen). A játék – bár látszik, hogy az egyjátékos-módra lett kihegyezve – igen élvezetes multiban is, ahol egyébként a szokásos módon, egymás ellen küzdhetünk. Az irányítás eleinte biztosan furcsa lesz, habár háromféle variáció közül is mazsolázgathatunk.

A grafika olyan, amilyet a PS2-től azért elvárhatunk így 2002-ben: az ember csak kapkodja a fejét a szépen kidolgozott autók, effektek és hátterek láttán. Az átvezető jelenetek és animációk is fantasztikusra sikerültek. A vízen tükröződik a táj, az pedig kifejezetten látványos, ahogy a járgányunk – némileg rommá lőve – „levedli" pajzsait és kasztniját, majd átváltozik motorrá. Noha önmagában a grafika nem olyan szép, mint az etalonnak kikiáltott GT3-é és az ellenfelek sem mindig a legaprólékosabban kidolgozottak, a hagyományos PS2-„betegség" az alultextúrázottság itt is észrevehető – mégis az egész igen kellemes elegyet alkot. Arról nem is beszélve, hogy a megfelelő sebességgel fut a játék, lelassulással, megröccenéssel csupán egyszer-kétszer találkoztam, de ott sem volt zavaró (szinte csak az látja, aki kívülről nézi a küszködésünket).

A zenéket és hanghatások hallatán sem találhatunk különösebb kivetnivalót, amelyeket akár Dolby Surroundban is meghallgathatunk, ha megvan hozzá a megfelelő cucc. Az alaptéma egyébként nagyszerűen passzol a játékhoz, ráadásul kitűnően is van hangszerelve, ugyanis egy Saliva nevű profi hard-rock formáció kreálta. Az, hogy kinek mennyire jön be, természetesen egyéni ízlés függvénye (és nem is



Mi ez a kartácstűz?

az én tisztem megítélni), mindenesetre adrenalinpumpáló, az biztos. (Egyébként a DVD-n a játékból bónuszként megnyitható videók közt két klipjük is szerepel) A menük és a pályák alatt pedig amolyan klasszikus „dzsémszbondos" hangulatú és soft-rock témák váltogatják egymást. A hanghatások kísérik a zenei színvonalat, különösen jó az Interceptor hangja.

A játékról szinte ordít az eredeti arcade jelleg. Folyamatos száguldás, állandóan előbukkanó ellenfelek tömege, folyamatos, pergő akció, őrült lövöldözés, a robbanásoktól néha alig látjuk az utat, dübörgő zene és hanghatások, rengeteg előhozható extra – csak a kormány hiányzik a kezünkből és az ülés az alfelünk alól, meg esetleg az, hogy szórhassuk bele a pénzünk (bár ez azért nem annyira). Se nem versenyjáték, se nem szimuláció, de nem is ezekre a célokra készült – egy kis hamisítatlan játéktermet varázsol az otthonunkba a Midway. Akit megfog az ilyen hangulat, ne hagyja ki semmiképpen sem.

Kozi
kozi@vogel.hu



Itt az ideje kinyírni az NDK-titkosügynököt, Trabantostól-szandálostól!

POZITÍVUM

- Hamisítatlan játéktermi hangulat
- Változatos pályák
- Elég nagy kihívás

NEGATÍVUM

- Teljesen lineárisak a pályák
- Agyament bónuszrendszer
- Mindent maximumra teljesíteni majdnem egyenlő a lehetetlennel

BARÁTOK KÖZT

Burnout	02/03	88%
Spy Hunter		
Crazy Taxi	01/09	80%

GRAFIKA	85 %
HANG	89 %
ÉRTÉK	85%

2 játékos ■ PAL ■ www.spyhunter.midway.com

MOTO GP2

■ MÁSODIK RÉSZ HELYETT 1.2 VERZIÓ

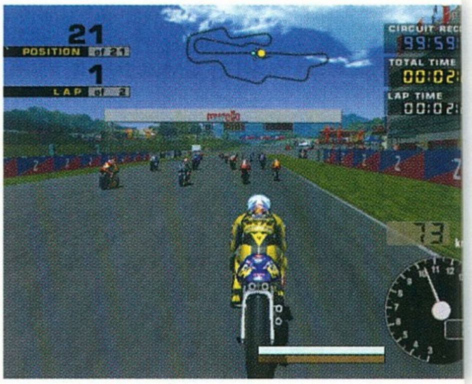
TÍPUS MOTORVERSENY KIADÓ SONY FEJLESZTŐ NAMCO MEGJELENÉS 2002.02.15 PAL



■ Az eső a közvetítő kamerákat sem kíméli



■ Valaki előzni próbál



■ Az analóg gázt külön csík is jelzi, mégis beragadtam a rajtnál

Noha nem is volt az olyan rég, ma már talán csak kevesen emlékeznek arra a minőségileg és mennyiségileg is szerény programkínálatra, ami a PlayStation 2 megjelenésekor kapható volt a géphez. A MotoGP akkor szépen kitűnt ebből a mezőnyből, s nem is annyira az új generációs grafikájával, hanem mert egyszerűen jó játék volt. Úgy adta vissza a játékhoz licencelt FIM MotoGP versenyek hangulatát, hogy az eredeti helyszínekhez és az eredeti versenymotorokhoz rendkívül jó játszhatóságot kínált. A MotoGP 1 (és most természetesen a 2 is) kifejezetten játéktermi jellegű verseny (még ha Season módban játszunk akkor is), ami mondjuk nem is meglepő annak fényében, hogy a játék tervezői korábban szinte csakis arcade játékok gyártásával voltak elfoglalva. Jól tudják, hogyan kell mindenki számára könnyen emészthető, ugyanakkor kihívást kínáló játékot készíteni – ezért is lett a MotoGP minden idők legjobban eladott konzolos motorversenye.

A MotoGP folytatásában a legnagyobb fejlődés a pályák számában mutatkozik meg. Suzukához, Paul Ricardhoz, Jerezhez, Doningtonhoz és Motegihez csatlakozott még öt hivatalos pálya: Mugello, Catalunya, Assen, Le Mans, és Sachsenring – tehát megkétszerezték a helyszínek számát. Tekintettel az eltelt egy évre a mezőny összetételét is aktualizálták. A választható motorok közül húsz olyan is akad, ami a valóságban is létezik: ezek a Dorna Sports által szponzorált 500 köbcentis versenyosztályból kerültek ki, az azokat megülő versenyzőkkel egyetemben, kiknek eredményeik a 2001-es idénynek megfelelően szerepelnek. Újdonság, hogy a motorok műszaki beállításainál a váltón, a kezelhetőségen, a gyorsuláson és a féken kívül most még a gumik típusán is lehet változtatnunk – noha ennek jelentőségét valószínűleg csak a hardcore játékosok értékelik.

A játék főmenüjében nagyjából ugyanazokat találjuk, mint legutóbb. Az Arcade versenyeknél egyetlen futamgyőzelmet kell aratnunk úgy, hogy a híres versenyzőkből álló mezőny leghátuljáról indulunk – a helyszínt magunk választhatjuk meg. A Season módnál ugyanakkor egy teljes bajnokságon szerepelhetünk, s az azokon összeszedett pontszámainkból alakul ki a végeredmény. Ha elég sikeresek vagyunk, újabb csapatokhoz szerződhetünk. A Time Trialnél egyedül motorozhatunk a legjobb köreredmény „ellen", mely ellenfelünket fizikailag is láthatóvá tehetjük, azaz van bekapcsolható szellemmotoros. A Challenge módnál 72 különféle feladatot találtak ki a számunkra: többek közt jó startot kell bemutatnunk, kisebb szakaszokon kell a legjobb időt teljesítenünk, meg kell előzni adott számú motorost, avagy a játék egyéb módjaiban kell elérnünk konkrét eredményeket. Először mindenhol egy bronz fokozatnak kell megfelelnünk, aztán jön az ezüst, és csak úgy az arany, amivel teljesítjük a küldetést. Az elért eredményeinkért bónuszokat kapunk – mint mondjuk eredeti fényképeket nézhetünk végig. A felsoroltakon kívül van még a többjátékos VS mód, valamint a Legends mód: ez utóbbi a MotoGP 2 egyetlen új üzemmódja. Csak akkor választható, ha már megnyitottuk a Challenge mód teljesítésével, s a lényege az, hogy igazi nagyágyúkkal, a múlt legendás versenyzőivel kell megmérkőznünk.

Noha igazság szerint az AI már legendák nélkül is éppen eléggé megnehezíti a győzelmet: az ellenfeleink nagyon is értik a dolgukat. Rengeteget számít, hogy milyen nehézségi fokozatot választunk. Easy módban viszonylag egyszerű győzni, de ugyanakkora teljesítménnyel a normal fokozaton már csak körülbelül az ötödik helyig jutunk el. Jól megfigyelhető, mi az a határ, ameddig engednek minket előrejutni, és mi az, amitől már minden pozícióért verejtékes küzdelmet





■ Klassz a tükröződés a vizes pályán, ha a ködtől látni



■ z én nevem nem szerepel a listán



■ Egy kis önreklám a katalán pályán

kell folytatnunk. Bizonyos szint felett már csakis tökéletes technikával lehet továbbjutni, s azon a határon kell motorozni, ahonnan a következő lépcsőfok már a bukás.

Hogy nehogy túllépjünk ezen a bizonyos lépcsőfokon, a motorok és a motorosok viselkedése egyaránt jól lett modellezve. Utóbbiak ide-oda mozognak a motoron, vagyis a kanyarok intenzitása – illetve a mi utasításaink – szerint helyezik át a súlypontjukat. Időnként hátrapillantanak, nem-e akarja valaki őket megelőzni, ami mellesleg nem is csak egy hangulati elem, hanem jelzésértékű mozzanat. Ugyanis amikor azt vesszük észre, hogy a saját motorosunk néz vissza a válla fölött, akkor tudhatjuk: valaki előzni próbál minket.

A MotoGP fizikáját nem igazán lehet kritizálni. Pontosabban lehet, elvégre drága jó főszerkesztőnk is egy alkalommal így fakadt ki: „milyen hülyeség már az, hogy 100-zal haladva esés nélkül lehet bedönteni a füvön". Ami azt illeti, ez tényleg nagy hülyeség, de ezt nevezik általában játéktermi érzésnek. Meg aztán bárki, aki öt percnél többet tölt el a játékkal, előbb vagy utóbb kíváncsi lesz, mi is az a „simulation" opció, amit a versenyek indítása előtt bekapcsolhatunk. Azt aktiválva pedig már egyáltalán nem lehet csak úgy döntögetni a füvön, sőt még az aszfalton sem. Amikor kanyar közben csutka gázt adunk, hirtelen azt figyelhetjük meg, hogy a hátsó kerék kipörög, ezért a gép hátulja elkezd kifarolni, s ha nem kapunk észbe időben, a motor teljesen keresztbe áll, majd átbillen: a pilóta repül, s a nyomában szaltózik a gépe is. Ugyanolyan bődületes eséseket produkálhatunk, ami az igazi versenyeken, ami szép bizonyítéka az élethű fizikának. A szimulációs módban éppen ezért szinte elengedhetetlen, hogy a gázt és a féket is analógra rakjuk – ehhez szerencsére az irányítást tetszésünk szerint kombinálhatjuk.

A MotoGP 2-ben a mostoha időjárás is okozhat szép bukásokat, ugyanis újdonságként most esős futamok is vannak – illetve választhatóak. A kamerára esett esőcseppek, illetve belső nézetnél a sisakon végigfolyó víz nagyon élethűre sikeredett (aki látta már a Metal Gear 2 hajós helyszínét, az tudhatja, miről beszélek), csak az az idétlen ködeffektus ne lenne, ami úgy néz ki, mintha levettük volna a kontrasztot a TV-ről. Ennek köszönhetően aztán szinte észre sem veszszük, hogy az egész pofás tócsákon klasszul a táj tükröződik. A MotoGP 2 grafikáján állítólag sokat fejlesztettek, de a reklámszöveggel ellentétben én sajnos nem sok fejlődést tapasztaltam. (Leszámítva persze az imént említett esőzést.) Ráadásul hozzá kell tennem: az első résztől sem voltam elragadtatva. Ahhoz épp megfelelt, hogy az akkor debütáló PS2 képességeiből egy kis ízelítőt nyújtson, de mostanság már rég nem elég. Az igaz, hogy a motorok most kevésbé szögletesek, s szebben fénylenek, viszont a pályák ugyanolyan egyszerűek – mondhatni sivárak. Elméletileg ugyan semmi sem hiányzik: megvan az aszfalt az azt övező füves részekkel, majd a palánkok, tribünök és a távoli füvesfás dombok is, az viszont más kérdés, hogy ezek hogyan vannak megrajzolva. Azzal mindenki tisztában van, hogy a PS2-nek nem erőssége a textúrák számítása, de azért például fű gyanánt talán többet várhatunk el holmi végeláthatatlan zöld maszatnál. Egy golfpályán nincs olyan egyenletes gyepszőnyeg, mint itt – legalább valami árnyékhatások érzékeltetnék, hogy egy kicsit göcsörtös a talaj. Az egész táj roppant mesterkélt, így maga az aszfalt is: sehol egy olajfolt, sehol egy féknyom.

NAzt viszont ismét megállapíthatjuk, hogy ezúttal is a visszajátszások viszik el a pálmát a látványosságot illetően. Például csak a pályamentén elhelyezett kamerák szemszögéből lehet felfedezni, ahogy a bedöntött motorok spoilerén tükröződnek a kanyarokat övező piros-fehér szegélykövek. Kívülről nézve a mozgások is jobban érvényesülnek: ahogy az egész mezőnyt látjuk ide-oda bedönteni, szinte elfelejtjük, hogy egy játékot, és nem egy sportműsort bámulunk. Ahogy megszokhattuk, a távoli nézeteknél „le van modellezve" még a kamerás kezének a remegése is, illetve ahogy akaratán kívül kissé néha lemarad a célpontról. A pálya magasságában elhelyezett fix nézeteknél pedig a dübörgő mezőnytől szemlátomást még a föld is megremeg. Egyébként volt szerencsém néhány hónapja kipróbálni a játék preview verzióját, amiben még teli voltak hibákkal a visszajátszás kameranézetei (gyakran átláthattunk például a dombokon), ezt azonban szépen kiszűrték mind egy szálig az alkotók. Csak azt sajnáltam, hogy az unalmas szólamokból álló gépies zenéket nem szűrték ki hasonlóképp: így kénytelenek vagyunk manuálisan kikapcsolni...

A MotoGP 2 tehát végül is olyan lett, mint az elődje. Túlságosan is olyan: inkább nevezhetnénk valamiféle kiegészítő lemeznek. Kérdés, hogy a plusz öt pálya miatt lesz-e játékos, aki mindezért ismét hajlandó teljes árat fizetni. Szó se róla, az évenként aktualizált EA Sports játékokra is van kereslet, pedig azokkal talán még ennyit sem szoktak foglalkozni.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



■ Hurrá! – minden pontot meg kell becsülni



■ Egyeseknek bravúrkodni is van idejük



■ Úgy tűnik, nem elég a pálya kettőnk számára

■ POZITÍVUM

- Dupla annyi pálya, mint az előző részben
- Könnyen irányítható mód a kezdőknek, szimulációs mód a haladóknak

■ NEGATÍVUM

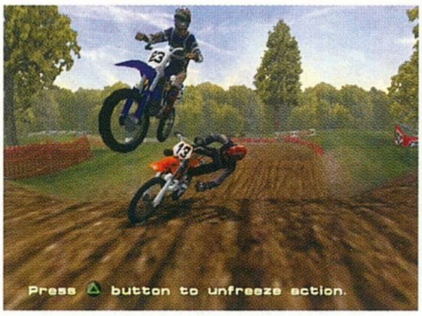
- A grafika tulajdonképpen alig mutat fejlődést az előző részhez képest
- Monoton, unalmas zenék

■ BARÁTOK KÖZT

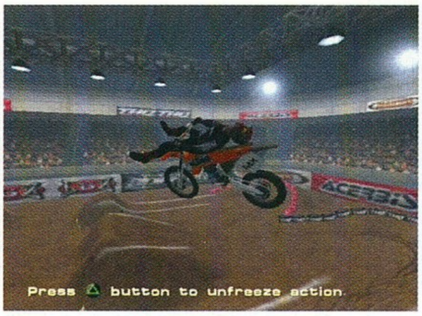
Extreme G3	01/11	86%
Moto GP 2		
MotoGP	01/04	85%

GRAFIKA	70 %
HANG	72 %
ÉRTÉK	84%

■ 2 játékos ■ PAL ■ www.namco.com



■ Egészen magukkal sodortak az események



■ Kicsit pihenek a következő ugratás előtt

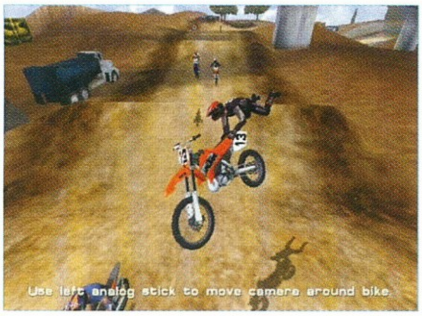


■ Ez a bukkanó valahogy nagyon marasztaló

MX 2002

■ JÁTÉKTERMI HANGULAT IGAZI CROSSMOTOROKKAL

TÍPUS MOTOCROSS KIADÓ THQ FEJLESZTŐ PACIFIC COAST POWER & LIGHT MEGJELENÉS 2001.09. PAL



■ Még a végén lemaradok – mármint a motoromról

Az utóbbi idők PS2-es motocross termésének legidősebb tagja az MX 2002, de a feltörekvő új versenyzők ellenére még mindig a legjobb. Ezt a játékot Ricky Carmichael neve fémjelzi: az ő és társai tudásából mindjárt ízelítőt is kapunk a játék legelején. Afféle „zúzós" zenével a háttérben, olyan videókkal jelentkezik be a program, hogy az ember esze megáll, mire képesek egyesek. Egészen belelkesülünk, s rögtön magunk is ki akarjuk próbálni a látott figurákat – no persze csak a játékon belül.

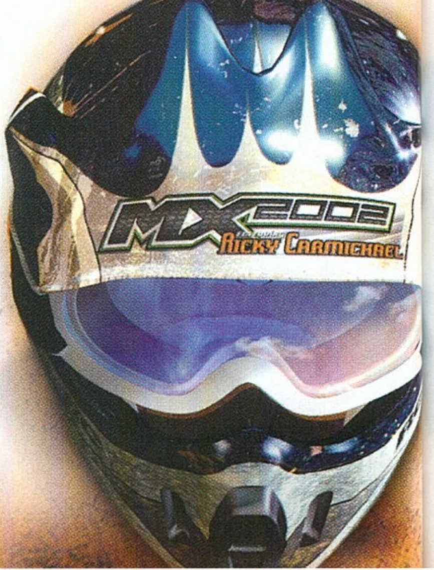
Nemcsak a választható versenyzők eredetiek, de a motorok, sőt a felszerelés is. Emberünk öltözékét mi állíthatjuk össze tetőtől talpig – kezdve onnan, hogy milyen szemüveget viseljen egészen a csizmája márkájáig. A karrierünket ezután az amatőrök között kezdhetjük meg. Minden verseny előtt van mód egy kis gyakorlásra az aktuális pályán, de ha úgy látjuk jónak, akár rögtön mehetünk a kockás zászlókhoz. Az amatőrök között még nincs szükség különösebb kunsztokra, viszont már ekkor megfigyelhetjük, hogy a fejlődésünkhöz óhatatlanul szükségünk lesz rájuk. Például kissé meglephet minket, miként lehetséges az, hogy a közvetlenül mögöttünk haladó versenyző majd' kétszer akkorát ugrat, mint mi. Feltesszük a kérdést: hogyan tudják átugratni az olyan buckákat, amikben mi folyamatosan fennakadunk? Miért van az, hogy ha netán egy kaszkadőrpályára merészkedünk (merthogy ilyen is van a játékban), állandóan az a helyzet köszön vissza, hogy az ugratóval szemközti lejtő oldalába csapódunk be – ami ugyebár nem nevezhető sima leérkezésnek. A játék dicséretére legyen mondva, hogy nem hagy meg minket a tudatlanságunkban. Az első komoly tétversenyünk után rögtön „szól", hogy – amennyiben szükségét érezzük – elmagyarázza az alapvető technikákat, s a következő verseny mellett így megjelenik a naptárunkban az első lecke: a Jump and Preload. Ennél megismerkedhetünk a „preload" gombok használatával, amelyekkel az ugratók előtt mintegy előkészíthetjük a teleszkópokat a „felszálláshoz". A sebességmérőnk felett egy kijelző töltődik a gomb hatására, s az így tartalékolt energiát pontosan a bukkanó tetején kell szabadjára engedni – vagyis a jó időzítés létfontosságú. Az újabb amatőr verseny után újabb lecke jön, ahol a helyes kuplungolásra tanítanak meg minket, ami a kilövésekhez – vagyis a hirtelen gyorsuláshoz – szükséges. Végül mielőtt átlépnénk a komolyabb versenyosztályokba, az utolsó elsajátítandó technika a farolás: a megfelelő gombbal fékezés vagy gázadás közben kicsaphatjuk oldalra a motor hátulját, s így könnyedén vehetjük az éles kanyarokat. A következő versenyosztályban már maximum csak annyi tanulni valónk van, hogy minél bravúrosabb trükköket hajtsunk végre a levegőben. A profikat ugyanis időnként meghívják különféle kaszkadőrbemutatókra – melyeken ugyan nem kötelező a részvétel, de kellemes kikapcsolódást jelent mondjuk buszok felett átugratni.

Elsajátítva az alapvető technikákat, és szépen kombinálva azokat igencsak szembetűnő, mennyivel simábban tudunk haladni. A többi hasonló játéknál az a gond, hogy ezeket az apró, de fontos mozdulatokat elvégzi a gép helyettünk, s így elveszi tőlünk a motorozás valódi élvezetét. (Vagy ami még rosszabb: egyáltalán nincsenek jelen ezek a mozzanatok.) Az MX 2002 előtt le a kalappal: ezzel a játékkal kiderül, mi mindenre kell ügyelnie egy igazi crossmotorosnak.

A játék fizikája azonnal megnyeri magának az embert. A motor recsegő hangja, a teleszkópok rugózása, magának a versenyzőnek a mozdulatai mindig az aktuális helyzethez igazodnak, s így tökéletesen átadják az ugratások intenzitását és a leérkezések durvaságát – vagy épp finomságát. A terep grafikai megvalósításában ugyan nincs semmi rendkívüli, viszont a pályák kellően életszerűek: néhol akadályokat sodorhatunk el, és az szerencsére nem gond, ha rövid időre netán leszaladunk a helyes útvonalról, hiszen nincsenek láthatatlan falak. No persze nem lehet bárhol átvágni, mert az elesés veszélye azért fennáll. A bukások szintén nagyon élethűre sikeredtek. Szemlátomást nem egy előre meghatározott „röppályán" száll el a motorosunk a baleseteknél, hanem motor és motorosa külön egységet képeznek. Orra esésnél például emberünk belehasal a porba, míg a motor szépen átszaltózik felette, ha meg „elfelejtünk" visszaülni a motorra egy ugrató után, könnyen lehet, hogy a jármű szépen továbbmegy – de már nélkülünk.

Az MX 2002 nem halmoz el minket üzemmódokkal (a karrierista módon kívül külön mehetünk a pályákon és van kétjátékos mód), de nincs hiányérzetünk, hiszen bőven van miben vetélkedni. Azon kívül, hogy ki haladt át elsőként a célon, minden folyamatosan nyilván van tartva: ki ugratta a leghosszabbat, ki repült a legtávolabbra, és ki csinálta a legdögösebb kunsztokat. A rekordok természetesen elmentődnek, sőt nagyon klassz a visszajátszás lehetősége is, ahol szintén van mentési lehetőség. Zanzásítva a dolgot: az MX 2002 a legklasszabb motocross játék, amihez valaha szerencsém volt. Mellesleg most már nem is olyan soká itt lesz a 2003-as kiadás, amihez a hírek szerint még pályaeditor is lesz.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



■ POZITÍVUM

- Nagyon élethű a fizikai modellezés mellett arcade hangulatú a versenyeket sikerült prezentálni
- A játék minden fogást szépen megtanít

■ NEGATÍVUM

- A terep kicsit egyszerű

■ BARÁTOK KÖZT

MX 2002		
MX Rider	02/03	80%
Jeremy McGrath's Supercross World	02/03	59%

GRAFIKA	80 %
HANG	89 %
ÉRTÉK	87%

■2 játékos ■PAL ■ www.thq.com



Most akkor jöhet a mosóporreklám



Szemlátomást a napokban esett

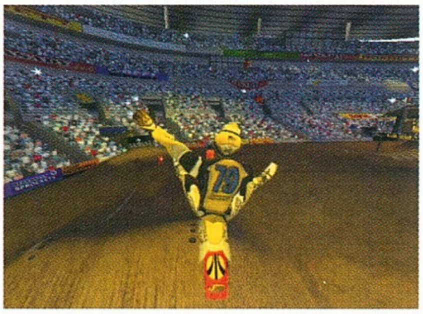


Az egyik rajongónk ennivalónak talál minket

ATARI MX RIDER

HIVATÁSOS SÁRDAGASZTÓK

TÍPUS MOTOCROSS KIADÓ INFOGRAMES FEJLESZTŐ PARADIGM ENTERTAINMENT MEGJELENÉS 2001.11. PAL



Kicsit elengedtem magam

Homokba vagy sárba mélyen süppedő kerekek, méretes ugratók: ezt kínálja az Infogrames motocross játéka, amit a kiadó a jó öreg Atari logóját előásva próbál népszerűsíteni. A márkanév pedig úgy tűnik, nem fog csalódást okozni azoknak, akik megbíznak benne: a felsorolt körülmények ugyanis egészen hitelesen vannak a játékban reprodukálva. Minthogy a játék az FIM Motocross World Championship licencével készült, Belgiumtól Szlovákiáig 23 eredeti pályán dagaszthatjuk a sarat, avagy verhetjük fel a port – amiket még kiegészít 6 olyan supercross pálya, amit kifejezetten csak a játék számára tervezett az FIM megfelelő szakembere, valamint hat „freestyle" pálya is a rendelkezésünkre áll.

A sportág kedvelői nyilván a versenyzőkben is ismerősöket fedeznek fel, elvégre a játékban a valódi mezőny 58 tagja szerepel. Mielőtt azonban bárkit is félrevezetnénk ezekkel az adatokkal, gyorsan le kell szögezni: az MX Rider nem egy szimulátor. Ha a képzeletbeli mérleg két serpenyőjébe helyezzük a szimulációs és a játéktermi vonásokat, kétségkívül utóbbi irányba fog elmozdulni a mérleg nyelve – méghozzá elég jelentősen. Az MX Riderrel például szinte lehetetlen elesni. Akárcsak az arcade játékokat, hétköznapi halandóknak szánták, akiknek semmi tapasztalatuk sincs a motorozás terén: egyszerűen csak csutkáig kell húzni a gázt, és száguldani. Aki ilyen igényekkel tölti be az MX Ridert, elégedett lesz: a játék nagyon gyors, pillanatokon belül lehet az utolsóból első (de fordítva is), s mindemellett megvan az a sajátos hangulat, amitől nyaktörő ugratók és hajtűkanyarok nem kényelmetlenséget, hanem kihívást jelentenek. Játszhatunk külső nézetből, s láthatjuk, hogyan nyaklik, erőlködik a versenyzőnk, de „személyesen" is felpattanhatunk a motor nyergébe, testközelből élve át így az eseményeket – a jópár nézet között mindenki talál szimpatikusat.

Egészen addig a pontig nagyszerűen szórakozunk, míg komolyabb mutatványok elvégzésére nem vállalkozunk. (Mert az ugyebár már csak természetes, hogy egy motocross játékban lehet bravúroskodni.) Nekem már eleve a trükkök végrehajtásával problémáim voltak: az analóg karral valahogy a bonyolultabb kombók nem annyira akartak működni, úgyhogy hamar áttértem a D-Pad-re. Pedig amúgy a mutatványok kombinációi nem bonyolultak (a leírásukat lehívhatjuk a főmenüből), csakhogy emberünk kis fáziskéséssel reagál a parancsainkra, s ezért körülményes kiszámítani a leérkezést. Míg meg nem szokjuk, sokat bosszankodunk.

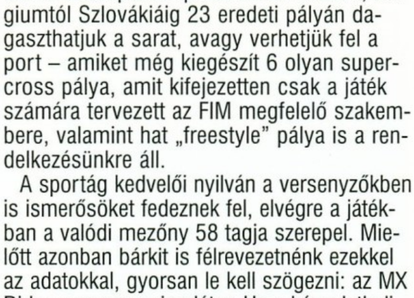
Az MX Rider grafikája elég sokszínű képet mutat. Egészen pofás lenne, ha mondjuk három évvel ezelőtt adták volna ki PS1-re: ez volt az első benyomásom a nem túl sima képfrissítés miatt, meg a szigorúan 2-3 m szélesre szűkített versenypályák láttán. Később viszont változott a véleményem, hiszen a felázott pályáknál például nagyon klasszak a tükröződő tócsák, s a motorok frankón fel is hányják a sarat, minek köszönhetően a versenyzők a legvégén már inkább hasonlítanak agyagfigurákhoz. A freestyle pályák is egészen egyediek, például van egy cápa az akváriumban, ami felett átugrathatunk. Eleinte nem tetszett, hogy láthatatlan falak akadályozzák meg, hogy kiugrassunk a pályáról, de igazság szerint ezt ki lehet kapcsolni – s csak ezután jövünk rá, hogy tulajdonképpen nagyon is jó az. Ugyanis a korláton kívül azonnal elvesztjük az irányítást, s némi időveszteséget elkönyvelve folytathatjuk csak a versenyt.

Jómagam tehát egészen megbarátkoztam az MX Rider világával, noha vannak olyan vonások, amikkel még most is haragban állok. Az valami elképesztő, hogy mennyit töltöget a játék – és nem csak a pályák indításakor! Amikor a főmenüből az opciókhoz lépve egy loading képernyő jött be, azt hittem, hogy az agyamat eldobom.

A bajnokságnál és a pályák külön indításánál (avagy multiplayer játéknál) még csak-csak kibírható a töltéscsík időnkénti bámulása, de az ún. Challenge módnál már szinte több a várakozás, mint a játék. Pedig hát ez amúgy egy igen érdekes üzemmód. Olyan kisebb feladatokat kapunk, mint mondjuk „lőjünk ki" a rajtnál elsőként, avagy csináljunk meg valamilyen konkrét mutatványt 14 mp-en belül.

A töltögetési probléma ellenére mondjuk végszóként inkább a játék pozitívumait kell kiemelni. A türelmesebb játékosok ugyanis sok örömüket lelhetik a játékban: mindegyik üzemmódban több nehézségi szinten is lehet próbálkozni, s magukon a versenyeken már pörögnek az események. Miközben a háttérben jó kis punk zene szól, megpróbálhatjuk elgázolni a kimenekülő pályamunkásokat, bravúroskodhatunk a levegőben, vagy egyszerűen csak az elsőségre törekedünk – aki a motocrosst szereti, az csípni fogja a játékot.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



A pályamunkásoknak néha fürgének kell lenniük

POZITÍVUM

- Lehet dagonyázni
- Hangulatos kaszkadőr arénák
- Játéktermi hangulat

NEGATÍVUM

- Borzasztóan sok időt vesz el a töltögetés
- Kissé kiszámíthatatlanok a trükkök
- A képfrissítés lehetne gyorsabb

BARÁTOK KÖZT

MX 2002	02/03	87%
MX Rider		
Jeremy McGrath's Supercross World	02/03	59%

GRAFIKA	83 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	80 %

2 játékos PAL www.mxrider-game.com

ATARI MX RIDER

LÉGIES MOTOROZÁS

TÍPUS MOTOCROSS KIADÓ/FEJLESZTŐ ACCLAIM MEGJELENÉS 2001.02. PAL



Valakinek kinyílt a szerszámtáskája



Most úgy érzem magam, mint Mad Max

Érdekes módon vannak olyan emberek, akik szeretnek autós vagy motoros játékokkal játszani, de azt nem szeretik, ha a virtuális jármű hasonló menettulajdonságokkal rendelkezik, mint a valódiak. Ők azok, akiknek nem tetszik mondjuk a World Rally Championship, merthogy csúsznak az autók... Egy játék az legyen játék – mondják –, mert ha történetesen autót akarnak vezetni vagy motorozni kívánnak, akkor nem PS2-t vesznek. Noha jómagam nem tudok velük egyetérteni, annyit előrebocsáthatok: a Jeremy Mc Grath's Supercross World nekik készült.

Az Acclaim motocross játékában négy különböző változata játszható a sportágnak. A Baja versenyeken jókora nyílt, vadregényes terepen száguldozhatunk, s az ellenőrzési pontok megkeresése a feladat. Sosem tudjuk melyik ugrató mögött vár ránk egy szakadék – pontosabban csak akkor tudjuk, amikor már legalább tizedszerre próbáljuk újra a pályát, és már kezdjük megismerni. Szóval a lényeg a jó terepismeret: a veszélyesebb ugratókat inkább érdemes kikerülni. Az Indoor, magyarul fedett pályás versenyeknél stadionokban vannak kialakítva a crosspályák, és ebből kifolyólag itt magától értetődően már fix útvonal van. A szabad ég alatt játszódó Outdoor futamokon szintén jól látható úton kell róni a köröket, s néhány érdekesebb terepakadály is bejátszik. Végül azt is megmutathatjuk, mire vagyunk képesek a levegőben „szárnyalva", hiszen a Freestyle versenyeken afféle kaszkadőrpályákra nyerünk bebocsátást, rajtuk megannyi ugratóval. A különféle figurázásokon kívül a közönséget olyan extrém mutatványokkal szórakoztathatjuk, mint amikor kugligolyónak nevezzük ki magunkat, s halomba rakott hordókat sodrunk el.

Összesen 25 pálya (a felsorolt versenytípusok szerint 5-8-8-4 megoszlásban) vár meghódításra, ami azonban nem merül ki abban, hogy mindenhol megszerezzük az első helyet és örülünk magunknak. Hogy kicsit érdekesebbé tegyék a dolgot, az alkotók egy csomó díjat kiosztanak mindenütt, melyek a helyi terepadottságokhoz kötődnek. Ilyen lehet például bizonyos köridő elérése, avagy kihasználni a felelhető legnagyobb ugratót, s annak segítségével megugrani a kiírás szerinti távot. Ezen kívül mindegyik helyszínen van valami gyűjthető bónusz tárgy, és mindenhol (tehát nem csak a kaszkadőrpályákon) díjazzák a levegőben bemutatott bravúrokat is. Utóbbi esetben vagy mennyiségi, vagy minőségi követelmény van megadva.

Alapvetően persze a fődíjak megszerzése a cél, hiszen amint szokás, Career módban ezek begyűjtésével nyithatjuk meg a komolyabb kihívásokat – elvégre a pályák fele kezdetben zárva van, és nem választhatóak sem a Single Event módban, ahol külön-külön lehet elindulni a pályákon, sem a kétjátékos módnál.

Ha jól látom, ezzel tulajdonképpen mindent el is mondtam a játékról – vagy legalábbis a szabályokról. De talán az sem mellékes, hogy milyen motorok nyergébe kell pattannunk. Nos mint a bevezetőben már utaltam rá, a választható motorok cseppet sem valódiak, külsőre mindössze csak a színükben térnek el egymástól. Mint ahogy a versenyzők is csak a felszerelésük színösszeállításában különböznek: noha mindegyik személy önálló statisztikával rendelkezik, legfeljebb annyiban különböznek, hogy milyen könnyen esnek el. A motorok tudása három alapvető tulajdonságra van lekorlátozva: teljesítmény, rugózás, és úttartás. A gépünk viselkedése igencsak sajátságos: irreálisan nagyokat lehet ugratni, s a motor úttartása szörnyen gépies. Túlzottan fordulékony, az ugratásokra rásegítő preload gomb révén pedig néha olyan érzése lehet az embernek, mintha nem is egy motoros, hanem egy platformjátékkal játszanánk. Ráadásul nem csak a fizikai hatások ilyen furák. A motor hangja például olyan, mintha egy legyet zártak volna egy gyufás skatulyába, s azt hangosították volna ki... Sajnos a tájak sem mondhatóak festőinek. Legfeljebb annyiban, hogy rajtuk jól láthatóak az „ecsetvonások", amiket pedig csak a műértő szemnek szabadna látnia. Csak akkor rak ki valami normális felbontású textúrát a játék, amikor már nagyon közel ért az adott dolog, ráadásul nagyon csúnyán – ergo a talajon csak úgy el vannak maszatolva a színek a távolban, s csak az utolsó pillanatban válnak láthatóvá holmi göröngyök, a közeledő fák meg szó szerint lelombozódnak, ahogy a magasabb felbontású textúrákat pakolja rájuk a gép. Szóval a játékról sok mindent el lehet mondani, de azt nem, hogy a valóság illúzióját kelti. Játéknak talán nem a legutolsó, de a „művészi értéke" roppant csekély.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



Egy cementtel teli hordóval itt jó tréfát lehetne űzni



Civil a pályán



Én itt, a motorom amott

POZITÍVUM

- Jó sok részfeladat
- Tetemes mennyiségű terep

NEGATÍVUM

- Minden tekintetben gyenge külcsín
- Nulla hangulat
- Egyáltalán nem realisztikus

BARÁTOK KÖZT

MX 2002	02/03	87%
MX Rider	02/03	80%
Jeremy McGrath's Supercross World		

GRAFIKA	48 %
HANG	45 %
ÉRTÉK	59%

2 játékos ▪ NTSC ▪ www.acclaimmaxsports.com

ARMY MEN WORLD WAR TEAM ASSAULT

A KATONÁKAT FRÖCCSÖNTIK, UGYE?

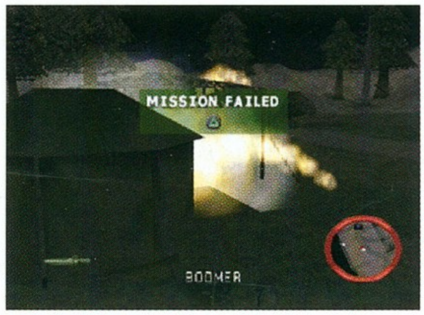
TÍPUS AKCIÓ KIADÓ 3DO FEJLESZTŐ 3DO MEGJELENÉS 2001.12.13. NTSC



Pedig nem is mesterlövész a kiválasztott katona



Szerszámok? Úgy nem kunszt megjavítani



Igen, az elején mintha mondták volna, hogy túl is kell élni

A 3DO fejlesztői műhelyében a rossznyelvek szerint áll egy számítógép, ami a belé táplált néhány elem véletlen szerű kombinációiból és variációiból készült játékokat ont magából. A kidobó nyílás alatt összegyűlő lemezekből pedig néhány havonta egy bukott tőzsdeügynökökből és harmadvonalbéli forgatókönyvírókból álló „szakértői bizottság" kiválaszt egy változatot, amit hamarosan már a boltok polcain üdvözölhetnek a rajongók. A gépet rejtő szoba ajtaján pedig az Army Men fejlesztői részleg felirat díszeleg.

Aki ezt állítják persze soha nem játszottak egyetlen Army Men játékkal sem, csupán abból indulnak ki, hogy egy katalógusban, vagy internetes oldalon szinte végeláthatatlan sorban követik egymást az Army Men ... nevet viselő programok. Annyiban kétségtelenül igazat lehet nekik adni, hogy a gyakorlatilag az összes platformon elérhető, különféle címekből annyi van, hogy nem lehet megjegyezni. Vagy tán a leghangosabb fujjolók azok, akik a szomszéd néni nevére előrendelésre lekötik a megjelenéseket és szobájuk magányában, szigorúan csak behúzott függönyökkel, hosszú éjszakákat nyomulnak végig a zöld plasztik hősöket terelgetve.

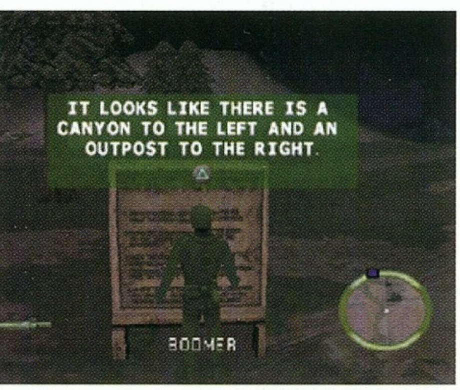
Kétségtelen, hogy a 3DO azon döntése, hogy játék motorját csak visszafogottan, jobbára csak funkcióiban fejlesztik, s igazán látványos kinézeti különbségeket nem lehet tapasztalni az egyes Army Men generációk között, a lenézők malmára hajtja a vizet. No de akkor mi lehet az, ami mégis elég vásárlót vonz ahhoz, hogy megérje újabb és újabb bőr rétegeket lecibálni a fröccsöntött műanyag katonákról? Mert a kiadó puszta szerelemből nem nyomulna ennyire egy játékcsaládra, ők azt látják, hogy ha megvettek több, mint hatmillió Army Men-t, akkor nem unják a népek. Amiért sokan nem unják az egyrészt éppen az, hogy az Army Men az a kis zöld műanyag harcos, ami soha nem változik. Kicsit kidolgozatlan, kicsit elnagyolt, de a világ legtöbb játékboltjában van egy polc amit neki tartanak fenn. Az a műanyag vitéz, akivel nagyon sok kisfiú, nagyon sokat játszott az ebédlőasztal alatt, és szinte mindenki megtalálta azt a harcost a tucatarcú seregben, aki igazi jó barátja lett, bebújt a párnája alá az esti lefekvéskor és zsebe vagy az iskolatáskája mélyén évekig kísérte mindenhova. A másik oldalról pedig éppen az a népszerűség titka, hogy az Army Men, a program, a látszólagos egyformaság ellenére változik, nem csupán más pályákat és néhány fegyvert visznek bele a készítők, de egy-egy olyan ötletet is, ami más irányítási stílust, új startégiát követel meg a játékostól.

A PSX-be és gorcső alá most került darab a World War – Team Assault irányítás szempontjából egy igen összetett, stratégiai oldalról pedig tág lehetőséget kínáló játék. Utóbbiról a szakértelmek gondoskodnak, a szabályok szerint ugyanis a plasztik harcosok, bár nagyon jók, meg hősök, de távolról sem a háború polihisztorai, mindegyik rendelkezik valami olyan képzettséggel, képességgel, amivel a többiek nem. A stratégia kidolgozása ennek megfelelően már a csapat összeállításakor megkezdődik, hiszen egy rosszul összeállított kommandó elvérzik azon a harctéren ahol egy szakértő csapattag pillanat alatt megoldja a problémát. A robbantó és hasonló harci szakértelmek mellett igen furcsának tűnhet a nyelvész harcos, de hamar bebizonyosodhat, hogy legyen akármilyen nagy a tűzerő, ha nem értelmezhető az az információ ami megmondja, hogy hova kéne azt irányítani. Ez utóbbi, mármint az irányításon egyébként is van mit tanulni a játékban, hiszen a gyalogos harcosok szempillantás alatt képesek, dzsippre, tankra vagy épp tengeralatjáróra kapni (már ha értenek hozzá), és a különféle harcjárművek irányítása mind egyedi gombkombinációval történik.

Nem maradtak el a földről begyűjthető és helyhezkötött fegyverek sem, bár az előbbieknél nem lenne rossz, ha a csapat tagjai át tudnák adni egymásnak a cuccokat. Arról pedig, hogy a 16 küldetés nem fulladjon unalomba öt stílus variációja gondoskodik. Társaságban pedig ott van az egymás elleni harci játékok megunhatatlan ásza, a szerezd meg a zászlót küzdelem.

A teljes igazsághoz hozzá tartozik, hogy a szinte változatlan kinézete lassan már át fogja sorolni a retro game kategóriába, s a játékcsalád túlélése szempontjából mind nagyobb kérdés, hogy meddig érzik még úgy a fejlesztők, hogy elég csak néhány ötlete előhúzni a kalapból a szórakoztatáshoz. A mai igényektől ugyanis a fenti védőbeszéd ellenére egyre inkább eltávolodik a játék, s kérdés, hogy lesznek-e annyian a fanatikusok, hogy megérje a folytatás.

Schuerue
schuerue@azigazi.hu



Na erre jó a nyelvész a csapatban

POZITÍVUM
- Szakértő harcosok
- Vezethető járművek
- Hatalmas fegyver arzenál

NEGATÍVUM
- Múlt századi grafika
- Egysíkú hangvilág
- Fix nézőpont

BARÁTOK KÖZT
- Army Men Green Rogue
- Army Men World War – Team Assault
- Army Men World War Land*Sea*Air

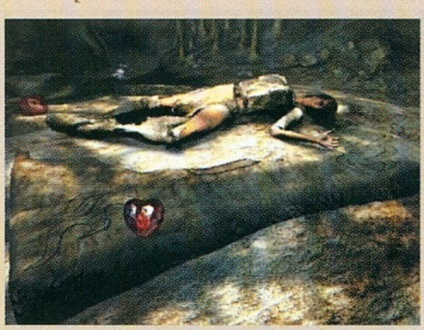
GRAFIKA	68 %
HANG	73 %
ÉRTÉK	69 %

1 játékos · NTSC · www.ubisoft.com

ATLANTIS III

EGYIPTOMI ATLANTISZIAK

TÍPUS KALAND KIADÓ/FEJLESZTŐ CRYO MEGJELENÉS 2002.02.08. PAL



Feltámasztom önmagamat



Ha kincses kalandra vágyik, NE játsszon az Atlantis 3-mal!



Hát ez lenne az a híres koponya?

Egy dolgot mindjárt az elején jobb lesz tisztázni: a Cryo-féle Atlantisnak semmi köze sincs a mozikban mostanában játszott Disney-rajzfilmhez. (Az arról készült játékról ugyebár a 2001/08. számunkban olvashattatok.) Sokkal több köze van azokhoz a szinte már dömpingszerűen érkező kalandjátékokhoz, amik az utóbbi időkben örvendeztették meg azokat, akik még kitartanak az öreg PlayStation mellett. Mi is beszámoltunk ezekről: Dracula 2, Egypt 2, Louvre – és még sorolhatnánk néhány régebbi példát is. Úgy tűnik tehát, a francia cég nem kívánja megszakítani a kalandjátékoknak ezt a vonalát, s immáron PS2-re adják ki a legújabb darabokat.

De talán nem mindenkinek világos, melyik is ez a vonal. Nos arról a típusról van szó, amikor nem egy valós időben generált 3D-s terepen kalandozhatunk, hanem a helyszínek előre meghatározott pontjai vannak csak kidolgozva: azokról „nézhetünk" körbe, azok között „ugrálhatunk", s a játék így végül is egy komplex 3D-s táj érzetét kelti. Ennek a módszernek az a legnagyobb előnye, hogy viszonylag egyszerűen, részletesen megrajzolt helyszíneket lehet a virtuális kalandor elé varázsolni – tulajdonképpen kalandjátékokhoz ideális megoldás. Igaz, az effajta pillanatképekben való gyönyörködés kizárja a „pörgős" események lehetőségét, amiket FMV-bejátszásokkal lehet csak pótolni. Ilyen filmmel indít az Atlantis III is.

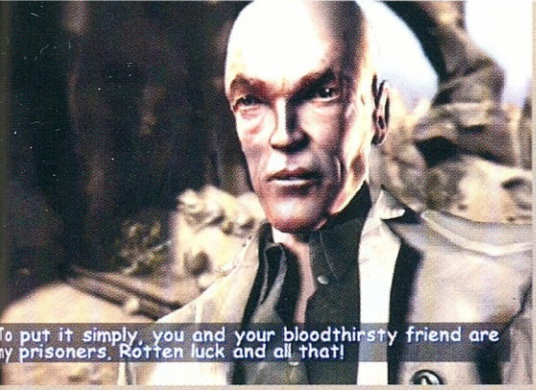
2020-ban, a Szaharában vagyunk, valahol az Ahaggar fennsíkján. Egy fiatal egyiptológusnő autóját baleset éri, s a füstölgő roncsból egy tuareg menti ki. Bár nem tudnak róla, kettejük sorsa végzetszerűen keresztezi egymást. A közeli ásatáshoz tartanak mindketten, amelyet fegyveresek őriznek. Az arab azért igyekszik oda, hogy visszavegye a sivatagi kutat, amit már évszázadok óta használ a népe, és amit most az idegenek erőszakkal vettek birtokukba, a nő pedig azért, mert tudomására jutott egy szenzációs felfedezés, miszerint régi egyiptomi sírkamra lehet ott, ami mondjuk igencsak meglepő az algériai sivatag közepén.

Mi történik, és miért? Abszolúte logikátlan események követik egymást.

Megérkezve a helyszínre már személyesen nézhetünk utána a dolgoknak, s a kezünkbe véve a hősnő irányítását, hamarosan egy érdekes portálra bukkanunk, amit csak egy rejtvény megoldásával nyithatunk meg. A portálon keresztül egy igen furcsa világba érkezünk, amely az egyiptomi Holtak Könyvén alapul, de néhány „atlantiszos" vonással. Utóbbi jellemzőre akkor derül fény, amikor szembekerülünk az ásatásokat vezető, velejéig romlott alakkal, aki sajnos hősnőnk előtt bukkant rá arra a különleges koponyára, amely kulcsként szolgál e varázslatos világ megértéséhez. A koponya még Salamon király halálának az idejéből származik, s állítólag neki köszönhette Jeruzsálem a szabadságát, amikor az egyiptomi fáraó ostrommal akarta bevenni. Az atlantiszi emberek, akik a hazájuk megsemmisülése után Egyiptomban telepedtek le, rájöttek, hogy a koponya sokkal fontosabb a fáraónak, mint Jeruzsálemnek magának, s ezért ellopták, és messze Egyiptomtól elrejtették. A koponya azóta arra várt, hogy egy olyan személy találja meg, aki az emberiség javára fogja használni az erőit. No persze ez a személy távolról sem azonos archeológusnőnk riválisával, úgyhogy nem kímélve magunkat, időn és téren átutazva végig kell látogatnunk a távoli történelem bizonyos epizódjait – hátha hősnőnk az a bizonyos személy, aki így megfejti a koponya titkát.

A fáraók földjén kívül eljuthatunk az őskori Szibériába is, vagy épp Bagdadba, az Ezeregyéjszaka meséinek világába. A kalandozás tulajdonképpen abból áll, hogy tárgyakat kell megfelelő helyen használni, illetve mindenféle logikai fejtörőket kell megoldani. Némi szarkazmussal élve: az első ilyen logikai fejtörő már maga az irányítás, illetve az irányok megtalálása. A sajá-





■ Van egy olyan érzésem, hogy ez itt a negatív hős



■ Mi van az ajtók mögött? Nem fogod elhinni: újabb ajtók...





■ Hősnőnk visszautasíthatatlan vacsorameghívást kapott

tos grafikai megoldásnak köszönhetően olyan, mintha halszemoptikával nézelődnénk, úgyhogy egyáltalán nem érzékelni, mennyit fordulunk el. Különösképp nem lehet érzékelni nyílt terepen, ahol nincs a közelünkben semmi viszonyítási alap. Én már több hasonló játékkal is játszottam, de mégis azzal kezdtem a játékot, hogy állandóan sikerült a kiindulóponthoz visszatérnem – holott azt hittem, hogy már távol járok. Egy iránytű hatalmas nagy segítség lett volna.

Ráadásul nem csak az útirányok után kell hosszasan kutakodni. Sajnos gyakran előfordul, hogy egyáltalán nem tudni, mit kell keresni, illetve a „varázslatos fejtörők” miatt sosem lehetünk benne biztosak, mit lehet a terepen megfogni vagy elforgatni. Csakis onnan informálódhatunk, hogy a mutatónk alakja átvált, amikor a keresett tárgyra rámutatunk. Bizonyos pontokon tehát hosszadalmas, roppant unalmas keresgélésnek nézünk elébe, s addig kell forgolódnunk, mígnem a pointer visszajelez.

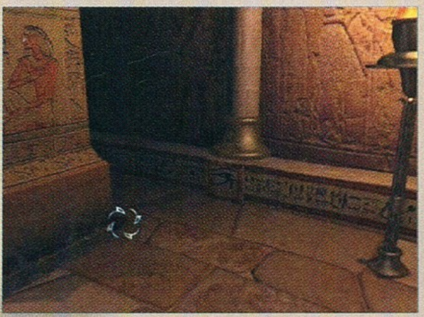
A valódi logikai fejtörők mondjuk nem rosszak. Jópofa például az egyiptomi helyszínen, amikor Izisz és Ozirisz történetét kell kiraknunk, mintha csak egy képregény kockáit kellene a megfelelő szöveggel a megfelelő pozícióba helyeznünk. (Kár, hogy nem sok ilyen példát lehet felhozni.)

Kellemes jellemzője továbbá a játéknak, hogy nem lehet meghalni. Illetve ha meghalunk, az csak azt vonja maga után, hogy kb. két lépéssel korábbról kell újrapróbálkoznunk. (Megjegyzem, azért valamiféle Game Over képernyő talán nem ártott volna, mert például amikor elsőként lelőttek a sivatagban, azt hittem, hogy csak hátrébb löktek.)

Nem tudom mennyire közismert a konzolosok körében, de ezeket a fajta kalandjátékokat elsősorban PC-re kezdték el fejleszteni, s a konzolos verziók általában mindig a számítógépes társaik után ballagnak: maga az Atlantis III is már tavaly kijött PC-re. No mindegy, most nem is a késedelem miatt hoztam fel ezt a témát, hanem hogy szemléletesen tudjam értékelni a játékot. Tudni kell, hogy ezeknek a programoknak minimális a gépkövetelményük, köszönhetően annak, hogy tulajdonképpen nem lehet 3D-s grafikáról beszélni. Nem csoda, hogy simán át lehetett ültetni őket a PS1 hardverére. Itt viszont akkor fel kell tennem a kérdést: komolyan gondolták, hogy mindezt el lehet adni PS2-re is? De továbbmegyek: én még azt is hajlamos vagyok elfogadni, hogy ez egy önálló játékstílus, aminek a sajátos grafikai ábrázolás az alapja. Csakhogy még arra is lusták voltak a fejlesztők, hogy valamennyire is pofás animációkat prezentáljanak. A szereplők mozgása igencsak darabos (élesen elüt attól, amiket az átvezető animációkon látunk), pedig hát nem sokat kell mozogniuk. Jóformán csak párbeszédek alkalmával: azok viszont nem csak ettől szánalmasak. Hősnőnk például folyamatosan olyan arckifejezéssel társalog, mintha citromba harapott volna. És azok az amatőr szinkronhangok! Na mondjuk, azt nem csodálom, hogy a színészek nem tudták átélni a szerepüket, hiszen vagy egyórai játék után is csak pislogtam, hogy most mi van? Mi történik és miért? Abszolúte logikátlan események követik egymást. Van egy feljárat néhány hiányzó lépcsőfokkal, s még ki is jelzi a gép, hogy lehet arra menni, de rábökök, és nem történik semmi. Legalább megpróbálhatna hősnőnk felkaptatni! Mondjuk egy animáció mutatná, amint visszacsúszik. De nem. A slusszpoén pedig maga a megoldás: egy fából faragott madárka repít fel minket – de csak miután egy múmia elmondta hozzá a „használati utasítást”... Mondhatom: briliáns megoldás. Ráadásul ezzel még nincs vége az érdekességeknek: a következő pillanatban már egy repülő gondolában utazgatok az újdonsült tanácsadómmal... És nem csak az ókori Egyiptom ilyen varázslatos. Egy helyszínnel odébb hősnőnk meghal, mire a szellemét irányítva mozgó barlangrajzokra vadászok az őskorban... Jó, hogy egy misztikus világban járunk, de hát ennyire? Az ember nem tudja eldönteni, hogy túl sok fantáziája volt-e a forgatókönyvírónak, vagy épp ellenkezőleg, s mindent beleírt a játékba, ami hirtelen az eszébe jutott. De itt valószínűleg ez utóbbi az igaz. A „világmegmentő akció” sokszor totál értelmetlen feladatokból áll. Adva van például egy kis zöldellő sziget, s annak tőszomszédságában egy másik sziget. A víz köztük maximum ha derékig érhet, de még csak meg sem lehet kísérelni az átkelést. Végül azt kell kifilóznunk, hogy be kell gyűjtenünk a szigeten hányódó kis fatönköt, azt lépcsőként használva (!) felmászhatunk a vízpart mentén álló korhadt fára, s kidönthetjük azt hídnak... Hát nem semmi.



■ Az éhes macskát jobb lesz megetetni – még a nyakunkra nyávogja az őrséget



■ Észre nem vettem volna, hogy van ott valami

Egy biztos: ennek az Atlantis III-nak se füle se farka. Vagy ha netán van is valami értelem benne, hát azt én sajnos nem tudtam meg. Be kell ugyanis valljam: a szálak felgöngyölítése valahogy álmosítóan hatott rám, így sosem értem a történet végére. És még csak esélyét sem látom, hogy oda fogok érni valaha.

V. Z.
vzoli@vogel.hu

■ POZITÍVUM PLAYTIME!

- Néhány érdekes fejtörő
- Egyik-másik helyszínen még művelődhet is kicsit a játékos

■ NEGATÍVUM PLAYTIME!

- Bugyuta, erőltetett részfeladatok
- Értelmetlen cselekmény
- Gyenge közjátékok

■ BARÁTOK KÖZT PLAYTIME!

Dracula 2 (PS)	01/09	82%
Egypt 2(PS)	01/12	71%
Atlantis III		

GRAFIKA	72 %
HANG	59 %
ÉRTÉK	61%

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.atlantis.cryogame.com

CONFLICT ZONE

KÉK A SAPKÁM TETEJE...

TÍPUS REAL TIME STRATÉGIA KIADÓ UBI SOFT FEJLESZTŐ MATHEMATIQUES S.A. MEGJELENÉS 2002.02.15.



Ha ezt Rambo látná, sárgulna az irigységtől...

2011. A világ gazdaságát mozgató szálak egy GHOST nevű, gigantikus, multinacionális konszern markában futottak össze, amely ezzel felbecsülhetetlen politikai hatalommá vált. A cég vezetése hamar rádöbbent, hogy fő bevételi forrása, a fegyverkereskedelem könnyen padlóra kerülhet a küszöbön álló világbéke bekövetkeztével. Nincs más megoldás, be kell ruházni háborúk mesterséges kirobbantásába, ha már ez a fránya ENSZ így elszúrta ezt az egészet. E sajátos reklámtevékenység azonban nem kapott túl pozitív politikai visszhangokat a nemzetek körében, akik válaszul megalakították az ICP-t (International Corporation for Peace), a kéksapkások utódát, hogy leszámoljon az elvetemült cég terroralakulataival.

Ebbe a nem túl szívderítő és nem is túl távoli jövőbe, kalauzol el minket a M.A.S.A. csapatának, az UbiSoft kiadásában megjelent legújabb fejlesztése, a Conflict Zone. A játék két szempontból is különleges: egyrészt real time stratégiaként konzolra az egyik legritkábban írt műfajt képviseli, másrészt viszont kategóriájának is igencsak furcsa példánya.

A fejlesztők szemmel láthatóan a valósághű hatásra helyezték a hangsúlyt, mind a logikai szerkezetét, mind vizuális élményvilágát tekintve. Az alapul szolgáló klasszikus, „kitermelős-építkezős-gyártós" szabályrendszert sikerült néhány igen eredeti ötlettel a való világ karikatúrájaként megjeleníteni. A fejlődés kulcsa nem valamiféle ásványkincs, vagy egy merőben új energiaforrás, hanem bizony a drága jó média, amelynek – legyünk a lövészárok bármelyik oldalán – maximálisan ki vagyunk szolgáltatva. A különbség csupán annyi, hogy egy tőlünk független hírügynökséggel dolgozunk, vagy nekünk kell kiépítenünk műsorhálózatunkat. Az ICP tábornokaként katonáink mellett a derék polgárok testi épségéről is gondoskodnunk kell a világ háborús gócaiban (Ukrajnától kezdve Pakisztánig), különben minden lében kanál tévéseink jóvoltából népszerűségi rátánk meredek ívű mélyrepülésbe kezd. Ám terroristának lenni sem fenékig tejfel, csak a GHOST-nál a humanizmussal szemben a stratégiai érzéket díjazzák, amely esetünkben a civil szféra csatarendbe állítását jelenti, ami komoly PR tevékenységet igényel. A gyakorlatban e folyamat mindkét félnél a tűzfészekké vált településeken tengődő lakosság helikopteres bázisra szállításával egyezik meg, minden biztonságba juttatott személyért jutalmul népszerűségi/stratégiai pont, no meg némi USD üti a markunkat. E pontjaink határozzák meg, milyen ütőerejű hadsereget tarthatunk fent, ugyanis bizonyos fejlettségi szint felett nemhogy minden épület, de minden egység legyártása meghatározott pontértékhez kötött. A városok ellenőrzése tehát a cél, hiszen aki a városokat uralja, nemcsak saját, hanem ellenfele fejlődését is kontroll alatt tartja.

Az alapul szolgáló klasszikus, „kitermelős-építkezős-gyártós" szabályrendszert sikerült néhány igen eredeti ötlettel a való világ karikatúrájaként megjeleníteni.



Felhívjuk kedves hallgatóink figyelmét, hogy a Margit-hídnál forgalmi dugó várható

Az építkezés egyébként leginkább a Dune II-höz hasonlóan történik, csak egy meghatározott területű alapra emelhetjük objektumainkat, így egyáltalán nem mindegy, mit húzunk fel, és hova. Külön poén, hogy elkészíthető gyakorlatilag bármely ház hamis változata is, noha elég kétségbe vonható hatékonysággal, ugyanis a CPU nem igazán szándékozik tűz alá venni posztmodern Patyomkin-falvainkat. E hasonmásokat kivéve minden épület üzemeltetése, beleértve védelmi ütegeinket, energiát fogyaszt, amelyet generátorok telepítésével biztosíthatunk. (Bár logikusnak tűnik, de villanyszerelőt sajna nem lehet mellé legyártani.) A „ha áram, van minden van" szlogen itt fordítva érvényesül: ha véletlenül egy kicsivel is több a fogyasztás, mint a termelés, az rögtön az egész bázis leállását eredményezi.

Hadseregünk tűzereje bázisunk fejlettségi színvonalának függvénye: gyalogság, könnyű gépesített, fejlesztett gépesített és taktikai alakulatok várják utasításainkat. Meglepő módon e csúcsfegyverek érik a legkevesebbet, míg a fejlesztett gépesített alakulatok élen járnak költséghatékonyságban.

Mindezt tessék három dimenzióban elképzelni, a valóság tényszerű le-





■ OK, de hol építsünk meg egy tengeralattjárót itt a Szaharában?



■ Jól nézünk ki, mi?



■ Sajnos ők korántsem a gumitankokat bombázzák

képezésével, amelyet a nagyítás segítségével bármikor testközelbe hozhatunk, illetve ha akarjuk, végig így is játszhatjuk. Kizárólag csak azokat az erőket láthatjuk képernyőnkön, amelyet valamelyik egységünk, vagy radarunk szemmel tart. Maximálisan érvényesül a domborzat módosító hatása, nem mindegy tehát, hova helyezzük el lövegeinket. Katonáink élő emberekként viselkednek, támadáskor földre vetik magukat, a közeli robbanás légnyomása pedig őket veti az örök vadászmezőre. Ráadásul közben tetszés szerint változtathatjuk kameránk látószögét és nagyítását, kedvünkre kigyönyörködve magunkat a változatos terepen (trópusi esőerdő, sivatag, hómező, erdő, stb.)

Mielőtt még ódákat zengedeznénk a Conflict Zone színvonaláról, sajnos a hibáit sem lehet nem észrevenni. Már a legelső akciónk kivitelezése közben leesik a tantusz, hogy mi is egy real time stratégiai játék igazi hardver alapfeltétele. Bár a készítők megpróbálták az irányítást maximálisan a DC gamepadjához igazítani, mégis valahogy rettenetesen hiányzik a billentyűzet, no meg egy egér, ezeket ugyanis a program nem támogatja. Hála a középen rögzített kurzornak és az ana-



■ Oké, a templom megvolna. Most nézzük a kocsmát!

lóg kar túlérzékenységének, csapataink kiválasztásával rengeteg idő elmegy, arról már nem is beszélve, hogy ugyebár nem igazán lehet gyorsbillentyűket igénybe venni, így több támadó ék vezénylése meglehetősen macerás feladat.

Ez azonban még nem is lenne olyan nagy hiba, hiszen elsősorban a konzol jellegzetességeiből adódik, és egy kis gyakorlás után hamar belejöhetünk. Sokkal szomorúbb, hogy a kiegyensúlyozott irányítás elsajátításával tulajdonképpen a játék összes kihívását sikerült egy csapásra megoldanunk, a mesterséges intelligencia ugyanis – finoman fogalmazva – nem áll a helyzet magaslatán. Elnézegetve ellenfeleink manővereit, felmerül a gyanú, hogy a kiadó – feltehetően az eladási statisztikák növekedését várva – a lehetséges fogyasztókból a gyengeelméjűeket sem szerette volna kihagyni. Az ellenállás rendkívül gyér, a CPU amellett, hogy botrányosan teljesít, egyszerre csak egy ellenfelet vezérel. A küldetések gyakorlatilag csak akkor járnak némi agymunkával, ha tudatosan korlátozzuk arzenálunkat, illetve a hadjáratok valamelyikét játszva még nem áll rendelkezésünkre motorizált ágyú és légvédelmi löveg. Ellenkező esetben a menetrend elég mechanikusan zajlik: a lakosság elszállításának megkezdése, a település biztosítása, motorizált légvédelmi lövegek és ágyúk legyártása a bázis védelmére, több motorizált légvédelmi löveg és ágyú összeszerelése újabb falu ellenőrzéséhez, majd még több motorizált légvédelmi löveg és ágyú hadrendbe állításával az ellenséges bázis elsöprése. Egyéb egységeinket akár száműzhetjük is fegyvertárunkból, e két harceszköz a szervizkocsikon kívül mindegyiket teljesen feleslegessé teszi.

Természetesen mindannyian tudjuk, hogy a mesterséges intelligencia, bármennyire jól is legyen megírva, nyomába sem érhet az emberi fantáziának, és több-kevesebb idő után minden fejlődésképtelen logika kiismerhető. Nincs ez másképp e műfajban sem, ahol a CPU elleni küzdelem köztudottan – az alapvető taktikai műveletek megtanításával – fajtársaival vívott összecsapásokra készíti fel a játékost. És itt bukkan elő a Conflict Zone legsúlyosabb, égbekiáltó hiányossága, a fejlesztők ugyanis szükségtelennek tartották a többjátékos mód kidolgozását! Teljesen világos, hogy nem részesítik előnyben a képernyő kettéosztását, végtére is nem holmi motorversenyről van szó, de a világhálót azért csak nem kellett volna kihagyni a képből. Ennek köszönhetően igen hamar ellaposodik a játék, még az átvezető videókból áradó tömény idiotizmus is csak ideig-óráig képes késleltetni az egyre gyakoribbá váló ásítási rohamokat. Bár ki tudja, lehet, hogy jobban tesszük, ha helyette inkább lefekszünk aludni...

lysergize
lysergize@excite.com



■ Nahát, mennyien dohányoznak errefelé!



■ Költözködjön Ön is helikopterrel!



■ Kissé problémás itt feljönni, ugyebár?

■ POZITÍVUM

- Valósághű grafika
- Akciódús csatajelenetek
- Változatos terep

■ NEGATÍVUM

- Sokat tölt és szaggat
- Csapnivaló mesterséges intelligencia
- Nincs multiplayer mód

■ BARÁTOK KÖZT

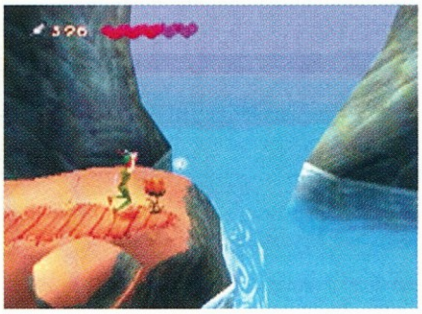
- Hundred Swords
- Conflict Zone
- Star Trek: New worlds

GRAFIKA	88 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	78%

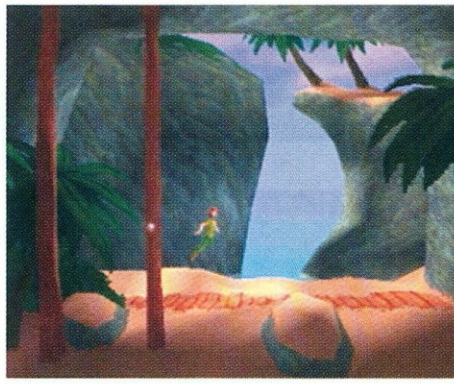
■ 1 játékos ■ NTSC
■ www.conflictzone-thegame.com



■ A titkos bejárat ott van, ahol nem látszik



■ A vágott virág kifejezetten egészséges



■ Pán Péter féle légibalett, piruettek nélkül

PETER PAN RETURN TO NEVERLAND

■ A KONFORMISTA PLATFORMISTA

TÍPUS PLATFORM KIADÓ/FEJLESZTŐ SONY MEGJELENÉS NTSC 2002.02.14. PAL 2002.03.08

Töredelmesen be kell vallanom, hogy Pán Péter meséje nekem kimaradt a Micimackó és a Kisherceg mellől, pedig ezeknek a klasszikusnak a sorába bőséggel beleillik. Még szerencse, hogy a játékban nem kell a meséből megszerezhető elméleti tudásra támaszkodni, hiszen a Peter Pan Return to Neverland nem az eredeti történetet dolgozza fel, hanem annak mintegy folytatása.

Kikerülhetetlen, hogy a programot párhuzamba állítsuk a PlayTime! előző számában bemutatott Pooh's Party Game-el, de szerencsére nem azért, mert ugyan arra a kaptafára készültek. A két eltérő stílusú és más korosztálynak készült játék megszületésének jellemzőiben és a játékok történetében valószínűleg legtöbbször felhasznált kerettörténetében mutat ikertestvéri rokonságot. A kerettörténet azonos, itt is, ott is egy térképről és titkos kincsről van szó, ami két ilyen gyökeresen eltérő stílusú játéknál még koránt sem probléma, de erősen unalmassá válik, ha a jövőben minden Disney játék ebből az alaphelyzetből indul. A kincskeresés története mellesleg nagyon is jól illeszkedik a Peter Panhoz, hiszen a Return to Neverland egy klasszikus platformjáték, ahol a különböző pályák labirintusát látványos siker reményében bolyongja végig a játékos.

A kincskeresés története mellesleg nagyon is jól illeszkedik a Peter Panhoz, hiszen a Return to Neverland egy klasszikus platformjáték.

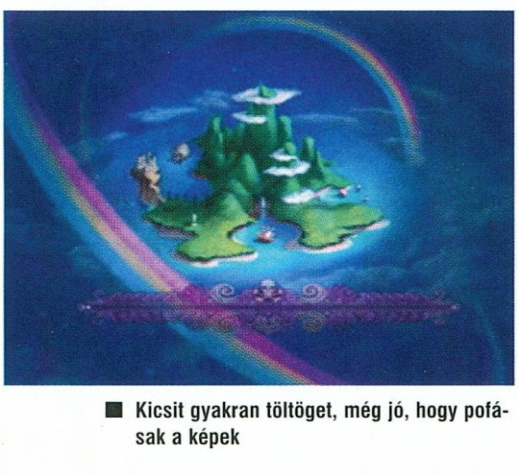
Kalandjai során Peter természetesen a leginkább mesébe illő képességére a repülésre támaszkodik, ami elég egyedi mozgásban és irányításban jelenik meg. A gravitáció ugyanis hat a légbe nekifutás nélkül felszökkenni képes és ott erőlködés nélkül szállni tudó főhősre, a föld szolid vonzását újabb és újabb „lebegés-löketekkel" lehet legyőzni. A programozóknak szerencsére sikerült ezt oly módon megvalósítani, hogy ne kösse le a játékos minden energiáját az egyenes vonalú repülés, de még érzékelhető maradjon, hogy azért mégsem sétálgat a főszereplő. Pár perces gyakorlás után – amire a kezdőpálya kiválóan alkalmas a maga fel-feltűnő segítő felirataival – már egész zsigeri szinten begyakorolható a repülés, amire szükség is van, hiszen a játék ügyességi oldalát az egyre furmányosabbá váló, egyre szorosabb időzítéssel megkerülhető légi akadályok és ellenfelek jelentik. Meseadaptáció lévén egyáltalán nem véres a program, de azt nem lehet állítani, hogy az erőszaknak még a látszatát is kerülné. Peter barátunk ugyanis a gyakorló pálya végén, egy tisztes méretű haleffal vértezi fel magát Neverland veszélyeinek leküzdésére. Az esetek jó részében még a jogi alapja is megvan az élet kioltására alkalmas eszköz használatára, ugyanis a továbbhaladásban az igen gyakran feltűnő kalózok a kard által történő miszlikbe aprítás módszerével kívánják megakadályozni. Arról már nem is beszélve, hogy az apróbb-nagyobb incidensek során elvesztegetett életerő pótlására hivatott virágokból is csak azok lenyesegetése után nyerhetők ki a gyógyulást hozó szívecskék. Különben is, egy kalózos meséhez, ahol a főgonosz a kampókezű Hook kapitány, hozzá tartoznak a különféle vágószerszámok, de legalább nem esznek meg két embert, és nem végeznek a páciens halálához szándékosan vezető hasi műtétet, mint a Piroska és a Farkasban. :)



■ Biztonságban, ahova a lengő kalóz kardja már nem ér el

A játék egyébként sem a legifjabb játékos korosztálynak készült, leginkább az iskola padjait már néhány éve bőszen koptató nemzedék találhatja meg benne a szórakozását. S hogy minél hosszabban kitartson a szórakoztató hatás, nem csak sok pályát terveztek a játéknak, de időnként bedobnak olyan speciális futamokat, mint a szintek időre történő teljesítése, és arról is gondoskodtak, hogy a játékos kényszert érezzen néhány korábban már bejárt helyszín felkeresésére. A titkos helyszínek – melyek nélkül nem platformjáték a platformjáték – egy része ugyanis csak bizonyos extra tárgyak használatával érhető el, amit viszont későbbi pályák, részfeladatok vagy éppen megfelelő mennyiségű varázstoll összegyűjtögetésével nyerhet el a játékos. Valamint a már említett szintidőre teljesítendő pálya mellett a változatosság növelése érdekében a készítők bevették, Peter állandó kísérőjeként a leginkább csak látványelem funkcióját betöltő tündérke, Lilly precíziós repülési mutatványát is. A speciális szinten az irányítás nem változik, csupán arra kell erőteljesen ügyelni, hogy a trükkös vonalvezetésű és szűkületekkel gazdagon tűzdelt pályán a falak érintése nélkül manőverezzen végig az időlegesen normál méretűre nagyított szárnyas hölgyemény.

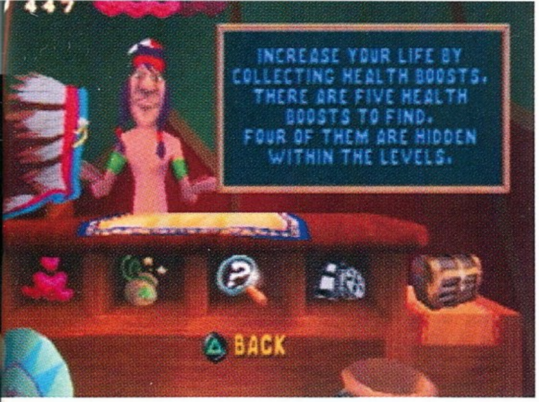
Kiadós, viszonylag hosszas játékmenete természetesen elképzelhetetlen lenne mentések nélkül, ebben a tekintetben szerencsére nem különösebben szigorúak a szabályok. Minden pálya végén a következő szint kivá-



■ Kicsit gyakran töltöget, még jó, hogy pofásak a képek



■ Repül a szecskavágó, még jó, hogy tudjuk hol áll meg



■ Értékes információ? Mindenesetre rézbőrű testvérünk drágán méri!



■ Nem logikai feladvány, de azért elmondja



■ Lengő kalóz alá állni életveszélyes!

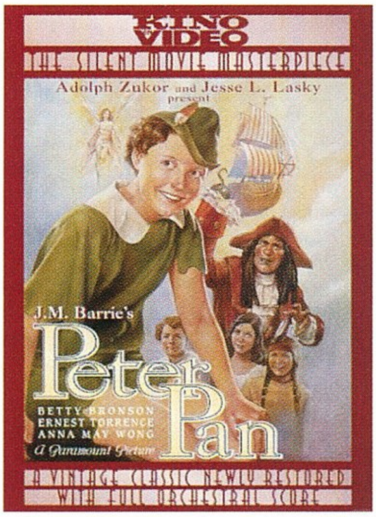
lasztásakor néhány gombnyomással a memóriakártyára tuszkolható az eddig megtett út, és elért eredmények. A program egészére egyébként is jellemző, hogy nem a csak verejtékesen megoldható pályák fogcsikorgatva legyőzhető nehézségével akarja az irányítóhoz láncolni a játékost. Az, hogy nem lehet szabályozni a – szolidan, de folyamatosan azért növekvő – nehézségi szintet, inkább abból a szempontból jelent hátrányt, hogy az igazán hardcore játékosok szinte csukott szemmel robognak végig számos helyszínen.

Látványbéli változatosságáról Neverland szigetének különböző, mesés tájai gondoskodnak, mint a sellők lagúnája, vagy éppen Hook kapitány hajója, amiket elég érdekes

■ DRÁMÁBÓL LETT MESE

Pán Péter, a soha fel nem növő, és saját, indiánok, kalózok és tündérek lakta mesevilágát megteremtő kisfiú története eredetileg nem meseként született. A skót születésű James M. Barrie ugyanis drámaíróként, színpadi műnek írta meg a nevének hallhatatlanságot hozó történetet. Ami aztán rövidesen saját életre kelt. 1950-ben zenés darabot, 1954-ben pedig musical-t írtak belőle, ami 1979-ben újabb ráncfelvarráson esett át. A népszerű történetre a szárnyait bontogató filmipar is felfigyelt, az első, még néma mozi-feldolgozás 1924-ben került a vetítőkbe, amit 1953-ban követett a Disney stúdió egész estét rajzfilmje.

A folytatás pedig már szinte követhetetlen elég csak olyan nagy durranásokra gondolni, mint az igazi sztárparádéval és csillagászati költségvetéssel készül Hook című film, de TV-sorozatok, képregények és novellák szerzői is gátlás nélkül gondolták tovább a történetet. Most pedig itt van a Disney féle rajzfilmes folytatás a visszatérés seholországba.



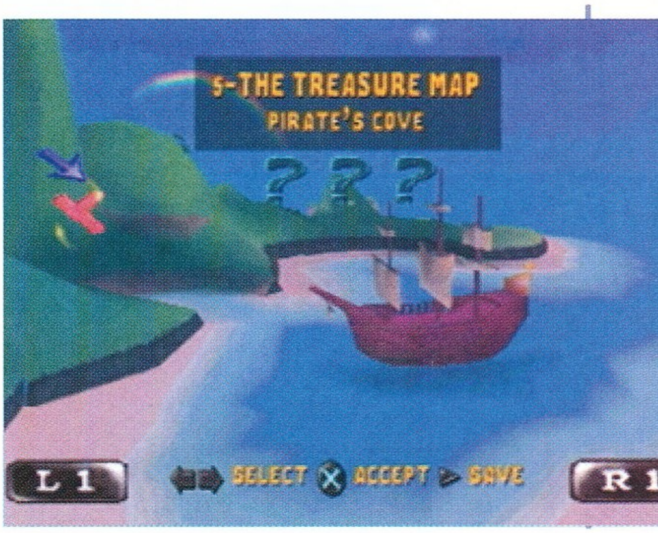
módon sikerült átültetni a konzolos környezetbe. Annak ellenére, hogy a hátterek és ellenfelek tekintetében jóval túllép a két dimenzió keretein, igazán három dimenziósnak sem nevezhető a játék. Az ellenfeleknek ugyan érezhető és látható a vastagsága, jó néhány tereptárgy elég egysíkúan lapul meg a képernyőn, s a pálya vonalvezetésében is igen-igen visszafogottan használták a tervezők a térbeli kiterjedés ábrázolásának számos korábbi stílustestvérben jól kidolgozott és népszerű megoldását. Talán éppen ezért nehéz megtalálni némely egyébként szabadon elérhető titkos helyet, azokat, amit egy-egy fedett átjárón berepülve lehet megközelíteni. A grafikusok dicséretére szóljon viszont az az ellenfelek kinézetében megnyilvánuló finom humor, ami egyáltalán nem rontja a meseszerű világ összhatását, csupán azt a futó mosolyt csalja a játékos arcára, ami egy könnyed szórakozást kínáló játék élvezeti értékét igencsak képes megdobni.

Azért a platform stílusnak számos jellegzetessége az őt megillető szerephez jut a Peter Pan Return to Neverlandben. A továbbjutáshoz nélkülözhetetlen átjárókat nem ritkán csak ellenféltől begyűjthető kulccsal lehet nyitni, de akadnak kapcsolóval kitárható ajtók is. Ezeket persze nem kell a fél világon keresztül hurcibálni, vagy az egyszerű érintésen túl logikai feladatot megoldva kiválasztani. Hasonló, gyakran visszaköszönő játékelem a bolt is, ahol életerőt, apróbb-nagyobb hasznos tárgyakat szerezhet be a játékos. Erre a célra a szigeten az Indián vegyebolt szolgál, melynek tolldíszes főnökét a kézzelfogható és állapotjelezőben pozitív változásokat okozó tárgyakon túl információval is kereskedik. Változatos varázstoll mennyiségért mért tanácsai között a kétes értékűtől a valóban hasznos információig elég sokféle található meg, ráadásul ezek száma folyamatosan gyarapszik az új típusú ellenfelek feltűnésének, bejárt helyszínek függvényében. Az első, vagyis magától értetődő információ kategóriába tartozik például az a jótanács, mi szerint sokkal hatékonyabban küzdhet a játékos, ha rászán egy kis időt az ellenfél mozgásának felismerésére. Ráadásul ezt, ha valaki magától nem jönne rá, a tanácsaival ingyen is segítő Lilly is közli, a kétkardos kalózzal való első találkozáskor, hogy sokkal veszélytelenebb olyankor pocakon karcolni, mikor feldobja szablyáit. Az viszont, már hasznos eleme nagyfőnök barátunk információs adatbázisának, hogy az egyes pályákon feltűnő, ketrecbe zárt fiúk kiszabadítása nem csupán baráti kötelesség, hanem a repülési sebesség növelése miatt is érdemes kockára tenni Pán Péter testi épségét. Az Indian boltot is a helyszínek között, mint választható pályát helyezték el, így tényleg csak a játékoson múlik, hogy mely területek bejárása után látogat el oda, ha másért nem, hát azért, hogy a pályákon begyűjthető animációkat az ott található vetítőn megnézhesse.

Schuerue
schuerue@azigazi.hu



■ Melák kolléga kardforgató technikája kétségkívül egyedi, csak csöppet védtelenné teszi



■ Van rá egy húszasom, hogy nem csak dísznek van ott a ladik

■ POZITÍVUM

- Kellemes, mégis egyedi irányítás
- Apró képi viccek
- Könnyű játék

■ NEGATÍVUM

- Nem igazán 3D
- Sokat töltöget
- Túl könnyű játék

■ BARÁTOK KÖZT

- Abe's Odyssey
- Pandemonium
- Peter Pan Return to Neverland

GRAFIKA	76 %
HANG	71 %
ÉRTÉK	75%

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.scea.com

ONE PIECE MANSION

MESTERI HÁZMESTER KERESTETIK

TÍPUS LOGIKAI KIADÓ/FEJLESZTŐ CAPCOM ENTERTAINMENT MEGJELENÉS 2001.09.26. NTSC

A Capcom nem hagyja nyugodni a lassan jobb létre szenderülő, jó öreg Játékállomást, és még mindig „szinte” gőzerővel fejleszt rá. Igaz, termékei már nem feltétlenül tartoznak az élvonalba, de a maguk kategóriájában mindegyik színvonalas és minőségi munka. Így van ez most is, bár jelen esetben egy kissé más vonalon indultak el, mint az tőlük eddig megszokható volt. Semmiféle csihi-puhi, zombikergetés, lövöldözés nem szerepel ebben a játékban, mégis sokak számára kellemes kikapcsolódást nyújthat – bár ha meghalljuk, mi is a szerepünk, nem biztos hogy ez lesz az első gondolatunk. Ugyanis egy panziót vezető „házmester”-ként kell helytállnunk.

Adva egy fiatalember, polgári nevén Polpo. Ő az „igazgatója” annak a panziónak, amelyről a játék is kapta a nevét, a „One Piece Mansion”-nek. Polponak ugyan nagyon sokat kellet dolgoznia, de ennek meg is van a gyümölcse, hiszen a szobák folyamatosan tele vannak, ez viszont még több terhet ró szegény hősünk nyakába. Mindenki elégedett, kivéve egyetlen hölgyet, Puticat, a kishúgát. A leányka ugyanis folyamatosan



■ Ez a zöld szőrmók se lesz a szomszédok kedvence



■ Az egyik legkellemesebb bérlő: a lány, aki mindenkivel kedves

unatkozik, mígnem egyszer aztán kitör, s nagyjelenetet rendez. Aztán egyszerre csak elcsendesül minden, a hisztiző lányt ugyanis elraboltatta a konkurencia. Chocopane, a másik panziótulaj így próbálja tönkretenni eme virágzó kis üzletet. Ha vissza akarjuk kapni „szeretett” tesónkat, teljesítenünk kell az ellenlábas hét feladatát. (Bár nem értjük, miért is kéne kiszabadítanunk, hiszen legalább addig sem hisztizik – keserítse csak az ellenlábas életét!).

Feladatunk – elvben – nem nehéz. Panziónkat be kell népesítenünk lakókkal, természetesen szem előtt tartva igényeiket, kényelmüket. Minden beköltöző valamilyen hatással van a szomszédokra, amely lehet nyugtató vagy irritáló, méghozzá mindjárt három fokozatban is. Mint általában mindenhol, itt is a nagyobb erejű hatás kioltja a kisebbet, s ennek szellemében kell egymás mellé pakolgatnunk a bérlőket.

Ám egyik lakó nem lesz örökös vendégünk, előbb-utóbb elköltöznek a panzióból. Ennek két módja van: a jobbik eset, ha elég hosszú ideig békében élhetnek, akkor elégedetten távoznak, s családi kasszánkat meg is toldják némi jutalommal. Azonban ha nem felel meg számukra a szomszédság, egyre idegesebbek lesznek. Ha nem sikerül változtatnunk a körülményeken, kliensünk szó szerint felrobban dühében, s jókora kártérítést elemelve távozik tőlünk.

Lakóink napjait nem csak a megszállott szomszédok nehezíthetik. A helyi maffia gyorsan szemet vet idilli hajlékunkra, s beköltözik néhány gazfickó, akiknek semmi más dolguk nincs, mint vendégeink nyugalmának minél erőteljesebb zavarása. Sajnos,



■ Valaki háztűznézőbe jött...

ők az illegális lakásfoglalók legrosszabbik fajtájából kerülnek ki, mivel abból a lakásból, ahova egyszer beköltöznek, semmilyen módon nem tudjuk eltávolítani őkelmééket – még csak ki sem cserélhetjük őket. Mivel fő a változatosság, ezekből a dögökből több fajta létezik, mint például a sima tolvaj, vagy a piromániás fickó. Egy gazfickóval szemben egyetlen dolgot tehetünk: amint meglátjuk, hogy kiteszi az ajtón a lábát, mellérohanunk és a négyzetet megnyomva megfújjuk a sípunkat, minek hatására azonnal visszakucorodik a vackára, s egy kis ideig felhagy a lakosság molesztálásával.

A pályák célja változatos, bár elég kis skálán mozog. Elsősorban bizonyos pénzösszeg elérése a cél, esetenként megfelelő számú lakás építése. Ezeket a pénztárcánkból finanszírozhatjuk, mely az elégedett lakóktól befolyt összegektől fog duzzadni – már amennyiben jól végezzük a feladatunkat. Természetesen a szint kezdetekor még kevés felépített lakásunk van, néhány lakóval. Az újabb lakhelyek építése és bérlőik kiválasztása is a mi feladatunk, igaz, egyszerre csak három jelentkező közül tudunk egyet beköltöztetni.

Az biztos, hogy ezt a játékot nem a látvány miatt fogják megvenni. Bár a figurák aranyosak, de a grafikai kivitelezés igencsak középszintű. Ez érvényes a hanghatásokra és a zenére is, és mégis, ezek ellenére a program rendkívül szórakoztató. Üdítő színfolt a logikai-puzzle játékok palettáján, melyet a kellően elszántak biztosan sokáig élvezni fognak.

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu



■ A két gengszter – egyelőre még nyugalomban



■ A nagyanyó robbanásszerűen távozott

■ POZITÍVUM

- Igen eredeti az alapötlet
- Sokkal komplikáltabb a dolog, mint első ránézésre hinné az ember

■ NEGATÍVUM

- Kissé puritán grafikai kidolgozás
- Egy idő múlva kissé monoton lesz
- Nem túl nagy szavatosság

■ BARÁTOK KÖZT

- One Piece Mansion
- Bob The Builder
- Builder's Block

GRAFIKA	63 %
HANG	70 %
ÉRTÉK	81%

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.capcom.com

WORMS WORLD PARTY

FÉRGEKÉ A VILÁG

TÍPUS AKCIÓ-STRATÉGIA KIADÓ INFOGRAMES FEJLESZTŐ TEAM 17 MEGJELENÉS 2001.12.14. PAL

Ha a kultuszgyanús játékok egyszer majd összeírásra kerülnek, nem kétséges, hogy a Worms széria sikert aratott tagjai az elsők közt kerülnek majd megemlítésre. A méltán népszerű 2D stratégia hosszas mellőzés után végre a PSX tulajdonosokat sem hagyja ki a képből, elkészült ugyanis a Worms World Party e konzolra átírt verziója.

A játék célja nem sokat változott: állig felfegyverzett kukacbrigádunkkal továbbra is mind egy szálig meg kell semmisítenünk az ellenséges csapatokat, lehetőleg úgy, hogy legalább egy túlélő maradjon a seregünkből. Akárcsak elődei a legújabb rész is több játékos egymásra uszítására van kihegyezve. Szám szerint négy embernek ad lehetőséget, hogy sunyi trükkjeivel vérig sérthesse társait egy-egy jól sikerült kukacszeánsz során. Az interaktivitásra érezhetően nagy hangsúlyt fektettek a készítők, lábatlan hőseink maximális létszámát kivéve, a szimbólumától kezdve a speciális fegyveréig bezárólag gyakorlatilag mindent mi szabunk meg haderőnk toborzásakor. Ráadásul az eltérő taktikákat igénylő pályák nagy száma mellett 30 különböző fegyvertárral járó harci stílus gondoskodik róla, hogy a sokadik worms parti után is mindig legyen valami új kihívás lelkes ismerőseink megregulázásában.

Ha e műveletben annyira sikeresek voltunk, hogy baráti körünkből már senki sem hajlandó leülni játszani velünk, még közel sem jelenti azt, hogy sutba kell dobnunk a programot. Bár a CPU ellen nem érdemes hadat viselnünk, mert szörnyen buta a szentem, de a küldetésekbe mindenképp érdemes belekóstolnunk, mivel még a legtapasztaltabb kukacmesterek képességeit is alaposan próbára teszi. A feladatok ugyanis rendkívül nehezek, azon kívül, hogy az elvárt ügyességi szint tekintetében a platformjátékok jó részét maguk mögé utasítják, taktikai érzékünket is maximálisan igénybe veszik



Kukacunk minden tekintetben fejest ugrott



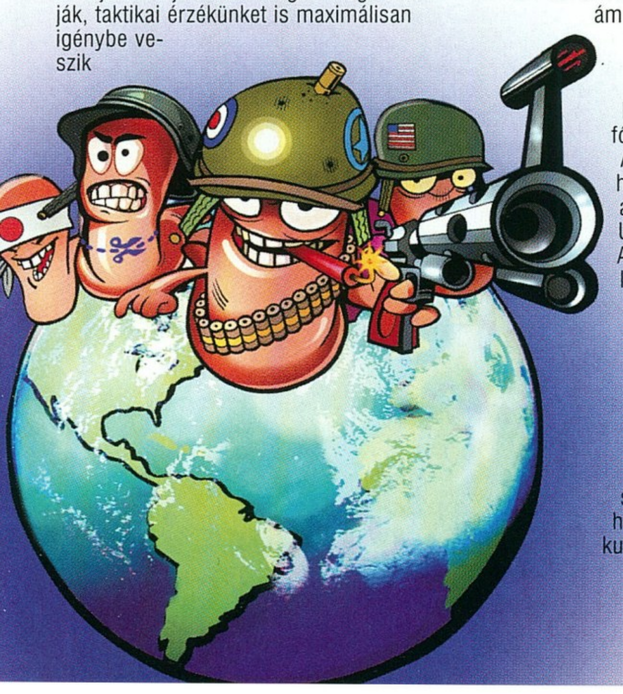
Ez pedig az úgynevezett toronyfejes

Túllépve a teljesítésükhöz rendelkezésre álló, enyhén szólva is kissé szűkös időt, a vízállás radikális emelkedése következik be, mi pedig sokadszor is megbizonyosodhatunk arról, hogy az ismert mondás nem véletlenül nem úgy hangzik: „Él, mint kukac a vízben".

Ha pénzre nem is, fegyverekre kukacéknak is szükségük van háborújuk lebonyolításához. E téren a játék az első részhez képest rengeteget fejlődött, a klasszikus kínálaton felül számos, hihetetlen állatság is bekerült az arzenálba. Már a szó szoros értelmében véve, ugyanis fegyvereink egy tekintélyes hányada az állatvilág jeles képviselője, akik a hadviselés legelképesztőbb módozatait tárják szemünk elé. Általában fajukra jellemző tulajdonságokat mutatnak, a vakond a talajban leásva a járatokban sunyító ellenfelek életét keseríti, a borz bűzös gázfelhővel mérgezi az útjába kerülőket, a Mad Cow pedig marha nagyot robban... De az állatok mellett megtalálhatók egyéb agyament ötletek is, például a szőnyegbombázás bevetésekor szőnyegek potyognak le, és beköszön a Gyalog-galoppból ismerős Szent Kézigránát is.

A grafika a konzol képességeihez illesztve nem sokat változott az első részhez képest, ám a dizájnt mégis sikerült feldobni, mivel a pályák sokkal több fantáziáról tanúskodnak, rajzolásukkor szemmel láthatóan a humor volt a legfőbb szempont.

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy eme újítások igazából már az 1999.-ben kizárólag az USA-ban megjelent Worms Armageddonban is jelen voltak, lévén, hogy e két rész Dreamcastes verziója szinte egyedül az online játékformákban különbözik. Mivel a mi drága kis konzolunk legfeljebb az ELMŰ hálózatára csatlakoztatható, nem lehet véletlen, hogy a Worms World Partyval az európai célközönség beetetése zajlik. Persze lehet, hogy ez már túlzott kukacoskodás...



Lysergize
lysergize@excite.com



Hiába, az építkezés veszélyes üzem



Az az érzésem, hogy a jobb oldali növény valahogy több vizet kaphatott

POZITÍVUM

- Rengeteg pálya
- Hülyeségben gazdag arzenál
- Kihívást jelentő küldetések

NEGATÍVUM

- Gyakorlatilag megegyezik a Worms: Armageddonnal

BARÁTOK KÖZT

- Worms Armageddon
- Worms
- Worms World Party

GRAFIKA	78 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	80%

1 játékos NTSC www.team17.com

REPLAYTIME

A körülmények fatális összjátéka miatt lemaradtál valamelyik számunkról? Nemcsak a vadonatúj játékok érdekelnek, hanem a közelmúlt sikerprogramjai is? Most rendkívül kedvezményes áron lecsaphatsz előző számainkra!

REPLAYTIME



DRIVER 2
CHRONO CROSS
DINO CRISIS 2
PERFECT DARK
SPYRO 3
VÉGIGJÁTSZÁS
CHRONO CROSS
DRIVER 2
PERFECT DARK

2000/01



FINAL FANTASY IX
SHENMUE
TOMB RAIDER 5
MARIO PARTY 2
VÉGIGJÁTSZÁS
TOMB RAIDER 5
SHENMUE
MARIO PARTY 2
THE WORLD IS NOT ENOUGH

2001/01



GRANDIA 2
ZELDA: MAJORA'S
GOLD AND GLORY
ROAD TO ELDORADO
VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ZELDA: MAJORA'S

2001/02

REPLAYTIME



LUNAR 2
RECORD OF LODOSS WAR
SPEED DEVILS
VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ROAD TO ELDORADO
BREATH OF FIRE4

2001/03



C-12
DARKSTONE
ONI
TUROK3
VÉGIGJÁTSZÁS
C-12
DARKSTONE
TUROK 3

2001/04



FEAR EFFECT 2
TIME CRISIS 2
ORPHEN
MDK 2
WORLD IS NOT ENOUGH
VÉGIGJÁTSZÁS
FEAR EFFECT 2
ORPHEN

2001/05

REPLAYTIME



ALONE IN THE DARK 4
BANJO TOOIE
TIME SPLITTERS
ARMORED CORE
VÉGIGJÁTSZÁS
WORLD IS NOT ENOUGH

2001/06



THE BOUNCER
PANZER FRONT
DARK CLOUD
EXTERMINATION
WORMS WORLD
VÉGIGJÁTSZÁS
ALONE IN THE DARK IV

2001/07



GRAN TURISMO 3
CRAZY TAXI 2
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES
SONIC ADVENTURE 2
VÉGIGJÁTSZÁS
GRAN TURISMO 3
CRAZY TAXI 2

2001/08

REPLAYTIME



ONIMUSHA
TECHNOMAGE
STUPID INVADERS
SHADOW OF MEMORIES
VÉGIGJÁTSZÁS
SHADOW OF MEMORIES
STUPID INVADERS
DRACULA 2

2001/09



FLOIGAN BROTHERS
ZONE OF ENDERS
SOLDIER OF FORTUNE
LE MANS 24 HOURS
VÉGIGJÁTSZÁS
TECHNOMAGE
FLOIGAN BROTHERS

2001/10



KLONOA 2
THIS IS FOOTBALL 2
SHEEP DOG 'N WOLF
SKIES OF ARCADIA
VÉGIGJÁTSZÁS
SHEEP DOG 'N WOLF
SKIES OF ARCADIA

2001/11



PLAYTIPP

2002 MÁRCIUS



Wipeout Fusion



Wipeout Fusion



Project Eden



Project Eden



Mortal Kombat



Column Crown



X

Wipeout Fusion fegyverek (PS2) . . .78
Project Eden (PS2) 80
Mentőöv 91
Utánunk a cheatözön 92
GameBoy Advance Sarok 98
Levelezés 104

WIPEOUT FUSION FEGYVEREK

HAGYOMÁNYOS FEGYVEREK

PROTON CANNON



Gyorstüzelő géppuska, mely vibráló plazmalövedéket lő ki. A hajó elején kapott helyet, s csakis előre lehet vele tüzelni. 25 töltényből áll egy sorozat, amit tetszés szerint „eresztheтünk el". Nem okoz nagy károkat.

MISSILE



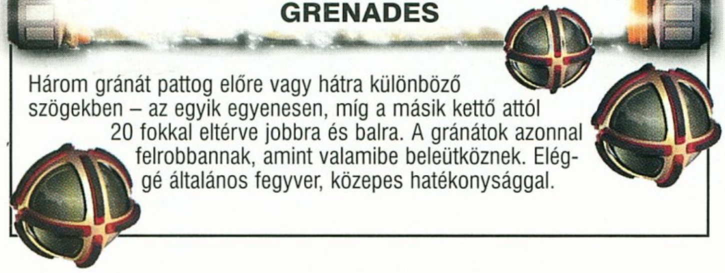
Egyszerű célkövetős rakéta, melyet előre és hátra is ki lehet lőni. Az egyik legáltalánosabb fegyver, nem okoz nagy károkat.

ROCKETS



Három rakéta kerül kilövésre egyszerre egymás után előre. Általános fegyver, közepes tűzerővel.

GRENADES



Három gránát pattog előre vagy hátra különböző szögekben – az egyik egyenesen, míg a másik kettő attól 20 fokkal eltérve jobbra és balra. A gránátok azonnal felrobbannak, amint valamibe beleütköznek. Elégé általános fegyver, közepes hatékonysággal.

FLAMER



Mintha csak egy slaggal locsolnánk, kisebb sugárban lángokat spriccelhetünk. Az eltalált ellenséges hajó azonnali sérülést szenved, s bár a lángok elhalnak, még kb. 30 mp-ig perzselik az áldozatot – hacsak közben ki nem vonul a boxutcába regenerálni magát.

PLASMA BOLT



Tetemes mennyiségű töltés halmozódik fel rövid időn belül, majd egyenesen előre kilövődik. Rendkívül veszélyes fegyver, a gyengébb pajzzsal ellátott hajókat egy lövéssel leszedi.

GRAVSTINGER



A Gravstinger nagy mennyiségű kis fullánkot okád ki hátrafelé. A fullánkok szétszóródnak, s (bár az ellenség kerekét nem tudják kiszúrni) ideiglenesen blokkolják a vigyázatlan versenyzők anti-gravitációs műszerét, akik így a pályára zuhannak.

MINE



Egy jókora akna pottyan ki a hajó hátuljából, majd rögzül a pályához és beéleśíti magát. Ezek után az akna minden arra haladót megpróbál magához vonzani: a gyorsabb hajók talán csak egy kis rántást éreznek meg ebből, de a lassabbakat óhatatlanul magához vonzza, majd nyomban felrobban. Az akna addig marad kinn a pályán, míg fel nem robban – rakétákkal mondjuk eltakarítható.

QUAKE DISRUPTER



Előre- és hátrafelé is használható fegyver: egy rengéshullámot generál, mely végigvonul a pályán. Az ellenséges hajókat az égbe repíti, jelentős sérülést okozva ezzel. Elég ritka fegyver.

GRAVITY BOMB



A kibocsátott bomba éles fény kíséretében az egész környéket megbénítja. Adott sugárban az összes hajó anti-gravitációs műszere felmondja a szolgálatot, s rövid időre a földre zuhannak. Ritka fegyver.

TURBO



Használatával a hajó rövid időre kétszeres sebességre kapcsol.

AUTOPILOT



Használatával a hajó körülbelül 4 másodpercig az ideális íveket követi.

SHIELD



Használatával körülbelül 4 másodpercig a hajót pajzs veszi körül. A pajzs mindennemű sérülést kivéd, sőt egyes fegyverek lepattannak róla.

SZUPER FEGYVEREK

SUPER MISSILES (FEISAR)



Előre tüzelő fegyver. Hasonló a normál célkövetős rakétához, de jóval hatékonyabb annál. Három rakéta veszi célba az előttünk haladó három hajót – illetve ha csak egy hajó van előttünk, akkor mindhárom ugyanazt a hajót, amit valószínűleg meg is semmisítenek.

POWER SWARM (EG-R)

Előre- és hátrafelé is használható fegyver. A játékos először is befogja a célt, mint a sima rakétánál, ami után a fegyverből négy darázsszerű robot bújik elő, melyek megtámadják az ellenséges hajót. A robotok géppuskával vannak felszerelve, s addig tüzelnek a célpontra, míg ki nem fogy a töltény – majd megsemmisítik önmagukat.



SEISMIC FIELD (VAN-UBER)

Egy fekete lyuk lövődik ki előre, ami az ellenséges hajókat mind magához vonzza, ezzel lelassítva és megsebesítve őket. Pontos találat esetén az áldozat valószínűleg azonnal meg is semmisül. Két fázisban működik a fegyver: először a lövedék végigszáguld a pályán, majd aktiválódik a fekete lyuk-effektus, mely eltorzítja a teret maga körül.



SHIELD DRAIN (BIOS)



Előre tüzelő fegyver. A játékos befogja a célt, mintha csak sima rakétáról lenne szó, amit követően egy kapocs képződik a saját és az ellenség hajója közt, majd megindul az ellenség energiájának az elszívása. A kapocs akkor szakad szét, ha az ellenség teljesen ki lett facsarva, vagy túl nagyra nő a távolság a két hajó között.

BIO SNARE (G-TECH)



Egy biolövedék lövődik ki előre, mely hirtelen megáll, és elkezd növekedni, majd egy lüktető fallá alakul, ami a pálya felét teljesen elállja. A nekiütköző ellenséges hajó azonnali sérülést szenved, azon kívül a parazita ráragad, s penész módjára élősködve elszívja a hajó energiáját. Hamar kigyógyulni belőle csak a boxutcában lehet.

NITRO ROCKET (TIGRIS)

Előre tüzelő fegyver. A játékos befogja a célt, mintha csak sima rakétáról lenne szó, majd folyékony nitrogént lő ki az áldozatra, mire az teljesen megfagy, kikristályosodik. A kristályosodás nem tart sokáig, és a boxutcában meg is lehet szüntetni, viszont mindaddig a hajó egyetlen komolyabb ütődéstől, vagy egy másik fegyver találatától azonnal széttörik.



ORBITAL LASER (AURIC)

Előre tüzelő fegyver. A játékos egy lézeres célzót kap, majd amikor a kiválasztott célpontra tüzet nyit, a magasból fénnyalábok csapnak le, gyakran végzetes csapást mérve az áldozatra. A robbanástól vagy 30 mp-ig füstbe borul a környék. Fedett helyen, alagútban a fegyver nem működik.



PENETRATOR (PIRANH)



Előre tüzelő fegyver. Mintha csak sima rakétáról lenne szó, a játékos befogja a célt, csakhogy ezúttal saját magát – vagyis a hajóját – lövi ki, jelentős sérülést okozva ezzel az ellenfélnek. Ha nincs befogott cél, a hajó egyenest előre lövi ki magát.

MULTIPLAYER FEGYVEREK

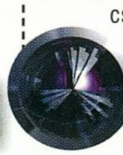
CONTROL JAMMER



Előre tüzelő fegyver. A játékos befogja a célt, mintha csak sima rakétáról lenne szó, majd megbolondítja az ellenség irányítását, felcserélve az irányokat.

GLOBAL DRAIN

Rendkívül taktikusan alkalmazandó fegyver. A versenyben résztvevő összes hajó energiáját minimálisra csökkenti, ami után elegendő egyetlen találat is a megsemmisüléshez. Csak a boxutcában lehet kibújni a hatása alól.





HUNTER MISSILE

Előre tüzelő fegyver. A lövedék megkeresi a mezőnyt vezető játékost, és ott robban – sérülést és lassulást egyaránt okoz.



STEALTH



A játékos hajója teljesen áttetszővé válik: lopakodás közben nem hatnak a hajóra fegyverek, és be sem lehet fogni. Átrepülve az ellenséges hajókon azoknak sérülést lehet okozni. A lopakodó mód úgy 4 mp-ig tart. Ha épp akkor jár le, amikor a hajó egy riválison halad keresztül, az ellenséges hajó azonnal megsemmisül.

TURBO ENFORCER



Előre tüzelő fegyver. A játékos befogja a célt, mintha csak sima rakétáról lenne szó, majd egy igen erőteljes turbót nyomat az ellenség hajójának – lehetőleg egy kanyar előtt, hogy az áldozat a pálya szélének csapódjon.

PLAYTIPP

PLAYSTATION 2

PROJECT EDEN

VÉGIGJÁTSZÁS

Az alábbi végigjátszásban igyekeztünk csak a lényegre szorítkozni, ezért az evidens dolgokra – mint az egyszerű ajtók nyitására – nem hívjuk fel mindenütt a figyelmet, és nem ismételjük el újra és újra, hogy a számítógépeket Minokoval kell használni, hogy a javításokat Andrenak kell elvégeznie, és hogy a kék kapcsolókhoz Carter szükséges. Ja, még egy apróság: ha valakivel például nyomva kell tartani egy gombot, akkor ilyen esetben úgy váltsunk át egy másik karakterre, hogy közben nem engedjük el a cselekvés gombját!

1. KÜLDETÉS – CENTURY PLAZA











A híd felrobbanása után keressük meg balra a liftet, majd lent az üvegkupolát. Ambert kiválasztva törjük be az üveget, és essünk le a gőzbe: így egy iroda kifosztásának lehetünk tanúi, valamint egy kerülőutat nyithatunk meg a csapat többi tagjához. E kerülőút végén találjuk a biztonsági őrök főnökét, akit hallgassunk ki Carterral, majd kövessünk a kis térre. Javítsuk meg a biztonsági bódé zárját, ami azonban így is csak résnyire nyílik meg. Sebaj: fentről küldenek egy Rovert a szervizliften – utóbbihoz az út szintén a térről nyílik. A Roverrel a bódéban simán megnyithatjuk a zárat. Utána csatlakozzunk rá a benti számítógépre, mire a videókamerák felvételeiből kiderül, hogy az üzem elleni támadásnak volt egy tanúja, s a kamerák aktuális képét végignézve láthatjuk, hogy ez a tanú az egyik nyilvános WC-ben rejtőzött el. Ez a mellékhelyiség a dobozváros hátuljából nyílik, amihez az utat szintén a számítógéppel nyithatjuk meg. A dobozvárosban a WC zárját szétlőve kihallgathatjuk a hajléktalant, s kapunk tőle egy kulcskártyát, amit a kezdeti lift melletti folyosón használhatunk. Az üzemben másszunk át a futószalagon (a rács zárját a túloldalt csak szétlőni lehet), s hamarosan megint egy számítógéphez jutunk. Rajta a harmadik kapcsolóval egy rövidebb utat nyithatunk a kis tér felé, de lényegesebb, hogy feltörjük a második kapcsoló kódját – amit azonban még ne használjuk. Helyette játszadozzunk a karral a terminállal szemben: így egy jókora csövet lendítünk be, amin keresztül átugorhatunk a közeli szellőző csatorna szelepébe – persze csak miután lelőttük a fedelet. Egyelőre Amberrel másszunk be, neki ugyanis nem árt meg a gáz, ami a szelep elfordításával kezd áramlani – e művelethez kell a számítógép második kapcsolója. Jobbra a ventilátort kikerülvén olyan ajtókhoz érkezünk, amiknek a kallantyúját húzva kell tartani. Szerencsére lassan ereszkednek vissza, ezért ezekhez itt még elég egy ember. Miután megtaláltuk a gázt elzáró kapcsolót, bemehetünk Andreval is a szelepbe. Vele a másik irányba kell elindulni, s meg kell javítanunk a zárat a csatorna túlsó végében. A számítógép első kapcsolójával ezután arra is egy járatot nyithatunk, majd a kiemelt csőrészt a helyére illesztve (a lenti kapcsolóval ereszthetjük le, s a láncnál találjuk a vezérlő karokat) továbbmehetünk a csatornában. A lifttől nem messze lyukadunk ki, s minthogy kiereszthetünk egy hidat a mély árok felé, egyesíthetjük a csapatunkat, és haladhatunk tovább a biztonsági záras ajtón át. Némi harcot követően a halálfejes bandatagok hullájából mintát kell gyűjtenünk, amit el kell juttatnunk a szervizlifthez. Végül a teljes csapattal szálljunk be a UPA liftjébe, s ereszkedjünk még lejjebb.

2. KÜLDETÉS – REAL MEAT FACTORY

A hatalmas akvárium falát Amber rakétájával törjük be, majd kaptassunk fel a futószalagokon. Az égő szobában vegyük elő a Rovert, és a felfelé vezető rámpánál irányítsuk az álmennyezet fölé. A gerendákon keresztül közelítsük meg a lángoló csőcsonkot, s ott a karral zárjuk el a gázt. Essünk le mindenkivel a tűz által kiégetett résen, majd törjük fel a biztonsági zárak kódját a terminálnál. Ezután a terminállal szemközti ajtón folytathatjuk az utunkat. Az üvegfal széttörését követően mentsük meg a tudósokat a megvadult patkányoktól - itt az ajtót a gázpalackokat felrobbantva tüntessük el. A ketreceknél nyissuk ki a fali gombbal az összes kalitkát: noha így egy csomó kutyát szabadítunk magunkra, csak így válik szabaddá a továbbvezető út. Minoko szaktudásával nyithatjuk meg a következő ajtót, viszont a hallban a kiereszthető hidat senkivel sem tudjuk működtetni. A megoldás: a legutóbb elhagyott regen pont melletti szervizliften egy FlyCam érkezik. A kamerával át kell repülnünk a másik hídfőhöz, mert az ottani kapcsoló szerencsére működik. A tudósokkal teli





2. KÜLDETÉS - REAL MEAT FACTORY



szobában újabb meghibásodott kapcsoló vár ránk. A megnyíló ajtón keresztül a dokik megmenekülnek, nekünk azonban még dolgunk van. A gázzal elárasztott szobán kell átvinnünk a csapatunkat, méghozzá a következőképpen: először lenyomva tartjuk mondjuk Carterrel az ajtót nyitó kart, bemegyünk Amberrel, akivel nyomva tartjuk a szoba másik felében a túlsó kart. Ekkor egy harmadik szereplővel gyorsan átrohanunk a gázon, mire Amber elengedheti a kart, s átveheti Cartertől az első ajtó kallantyúját – de belülről. Az átvitt szereplő ugyanakkor a túlsó ajtót immáron kívülről tarthatja nyitva, tehát átrohanhatunk a szobán mindenkivel – utoljára Amberrel. A tüzes terembe Amberrel lépjünk be, mert egy csapot kell keresnünk, ami az egyik láng mögött rejtőzik. Természetesen zárjuk el. A terem bejáratánál egy kis csatorna bejáratát fedezhetjük fel a földön: irányítsuk bele a Rovert – immáron ugyanis nem fenyegeti a szénné égés veszélye. A beszorult csavart lőjük ki a tengely alól, majd a csatorna végén lőjük szét a fenti ajtót blokkoló biztosítékszekrényt, s vigyünk át mindenkit a termen – lehetőleg elkerülve a tüzeket. Nyissuk ki a központi számítógép ajtaját, s javítsuk meg a berendezést. Ezzel továbbmehetünk a liftaknákhoz, ahol ugorjunk rá a jobb oldali lift tetejére, és lőjük szét a gerendát, ami beékelődött a másik lift alá. Másszunk le bal oldali liftbe: majd így egy szinttel lejjebb nyissuk meg a terminállal a húsüzem ajtaját. Javítsuk meg a meghibásodott futószalagot, és indítsunk el egy hústömböt, amire pattanjunk fel Amberrel – fejet behúzni! A másik terembe érkezve zárjuk el a fagyasztást, s vigyük át Cartert is: vele nyithatunk egy ajtót a többiekhez. Ezután ismét hackelni valónk akad, de a kinyitott ajtó elé sajnos leszakad a plafon. Kénytelenek vagyunk a lángok felé utat keresni, amit abszurd módon azzal kezdjünk, hogy szétnézünk a hűtőházban. A Rovert irányítva menjünk végig a peremen a mélység felett, s működtessük a szellőző csatorna túloldalán a gombot. Irányítsuk be a csatornába a kamerát, majd ereszkedjünk le abba a terembe, ahol leszakadt a plafon. Itt találjuk a gombot, ami beindítja a tűzoltó rendszert. Az eloltott folyosóról (a folyamatosan bezáródó ajtó belső gombja javításra szorul) egy lift vinne le minket a generátorterembe, de minthogy nem működik, Ambert elővéve a transzformátorokon vagyunk kénytelenek leugrálni. A generátoron egy kapcsolót lenyomva különös piócák válnak láthatóvá, amelyek az áramot szívják. Lőjük le mind egy szálig őket – az alsóbb szinten is. Ezzel helyre áll a rend, noha nekünk tovább kell nyomoznunk – azaz vigyük az embereinket vissza a UPA lifthez.











3. KÜLDETÉS - CONSTRUCTION ZONE

Miután egy halálfejes fickó sikeresen kettéosztotta a csapatunkat, Minokoékkal lefelé induljunk el a lépcsőn, majd a terminál segítségével nyissuk meg az ajtót Carteréknél. Az ajtón keresztül néhány halálfejes kinyírása után egy daruhoz lyukadunk ki. Másszunk fel a gerendára Andreval, majd Carterrel kezeljük a darut, s irányítsuk a gerendát a túloldali épület tetejéhez, ahol egy kis javítani való akad. Ekkor váltsunk vissza Minokoékra, és most felül nézzünk szét. Az érkező halálfejesek liftjébe nyugodtan szálljunk be, s egyel lejjebb – menet közben – szálljunk ki. Így egy terminálra bukkanunk, ami egy csillét indít be pontosan a leszakadt híd alatt. Irány tehát a kiindulópont, és ugorjunk bele mindkét szereplőnkkel. A csille automatikusan ledobja embereinket a megfelelő helyen, vagyis az Andre alatti szinten. Amberrel fordítsuk el a kicsapódó gőzt szabályozó csapot, mire így már a bal oldali szelepből kezd jönni a gőz. Ezután használjuk a teherliftet – vagyis azt a platformot, amelyikre "kiöntött" minket a csille. A madaraknál keljünk át a keskeny részen, s egy zárt ajtóba ütközünk. Váltsunk vissza Carterre, ugyanis a gőz átváltásának az volt az értelme, hogy Carter oldalán megszűnt a magasban a gőzkicsapódás, s így átvihetjük oda Andret, akivel egy kulcsot vehetünk fel. Ez a kulcs a darutól lejjebb nyitja az ajtót. Később a





3. KÜLDETÉS – CONSTRUCTION ZONE





szervizliftből vegyük ki a csőbombákat, majd a nagy lapátok kapcsolóit egyelőre hagyjuk: inkább menjünk fel a lapátok fölé, és a piócáknál óvatosan ugorjunk le a csöveken keresztül. Így jutunk a kapcsolóhoz, ami megnyitja az ajtót Minokoék előtt. Ezután kell mindkét emberünket felhasználva a lapátokkal játszadozni. Úgy kell megállítani őket, hogy Minoko és Amber le tudjon ugrálni az alsó szintre. A csatornából kiérve először a számítógéppel (balra) nyissuk ki Carteréknél az ajtót, majd a másik irányba menjünk le a lépcsőn, s zárt ajtónál "parkoljuk le" a párost. Carterékkel a magasban fennakadt bontósúlyt belendítve (azaz lelőve) törjünk utat, s így egy mutáns kutyával találkozunk. (A lengő súlynál jól időzítve kell átkelni.) Az emeleten szerezzük meg a kulcsot, ami először leesik egy lyukba, de a padló alól kiszedhetjük a Roverrel. A kulcsot vigyük a szennyesledobóhoz, s hajítsuk le Minokoéknak, majd ugyanott keljünk át a pallón. Kilőve az ablakot másszunk ki a peremre, amin sétáljunk végig egészen a nagy gerendáig. Utóbbit omlasszunk le, és keljünk át rajta a garázsba. Szabaduljunk meg a piócáktól, és javítsuk meg az emelő kart, majd kapcsoljuk is be: így egy akkut pakolunk be a lézeres járműbe. Ezt Minokoval tudjuk irányítani a kulccsal nyíló ajtó mögül (a terminállal). A megerősített ajtók kidöntésével vigyük a gépet a folyosóra. A terminál mellett találjuk a ház egy mozgatható szintjének a kapcsolóit is: eresszük le a szintet, álljunk rá a géppel, s vigyük feljebb. Fent szintén takarítsuk el a megerősített ajtókat, s szabaduljunk meg az ágyútól – ehhez a mellette lévő robbanóanyagba lézerezzünk. Utána eresszük vissza a szintet. Igyekezzünk a lézergép után Carterékkel is. Menet közben ne felejtsük el begyűjteni a döglött piócát (ahol a többi szívja az áramot), amit gyorsan vigyünk el a szervizlifthez, s csak ez után menjünk a mozgó szintre. Sőt egy kicsit tovább is menjünk még, s az üvegfal mellett húzzuk meg a biztonsági ajtókat nyitó kapcsolót. Ezek után most már liftezhetünk a visszahúzott hídhoz – vagyis oda, ahol leszakadt az ágyú. Minokora váltva kaptassunk fel a pallón, de csak az után, hogy fent az elektromos padlót áramtalanítottuk. Ehhez a kamerát küldjük be a szekrénybe, ahol a kapcsoló van. Amberrel csatlakozzunk Minokohoz, majd menjünk le a leszakadt padlójú kis szobába, mert lent immár nyitva áll a biztonsági ajtó. A lányokkal a futószalagon kell átkelni, de azt előbb meg kell állítani. Küldjük be a Rovert a réseken át, s kaptassunk fel a keskeny pallón a gép kapcsolójához, aminek mindenek előtt le kell lőni a fedelét. A szalagon keresztül igyekezzünk a következő regen ponthoz, ugyanis van ott egy terminál, és azzal tolhatjuk ki a hidat Carterék számára. Miután átkeltünk velük, javítsuk meg a kapcsolópultot, és küldjük át a mágneses darut Amber számára. A daru magához vonz egy ketrecet: abba mászhatunk be. Amberrel így csatlakozhatunk Carterékhez, s a gőzzel lefújt kapcsolóval megnyithatjuk a rácsot (a prések ajtajával szemben) Minoko számára. A rács mögül előkerülő kulcskártyával nyithatjuk a prések ajtaját: belépve teljes gőzzel fussunk a következő ajtóhoz, mert a prés beindul. Az újabb szakaszban megint csak fussunk, és így tovább. Végül csatlakozva a csapathoz nyissuk ki az utolsó ajtót a terminállal és távozzunk a UPA lifttel.







4. KÜLDETÉS – SHOPPING MALL

A megérkezésünk után törjünk át a deszkákon, majd az asztalra felállva küldjük ki a törött ablakon a Rovert, s lőjük szét a szomszédos szobába vezető rácsot. Bent állítsuk át a kapcsolót, ami áramot ad a túloldalt az ajtónak, s utóbbin keresztül haladjunk tovább. Fent egy kis pallóra állhatunk ki az ablakban, s balra pillantva egy ablakmosó állványt fedezhetünk fel, aminek a csigáját szétlőve egy pallót csinálhatunk a lenti ablakhoz. Ezzel kimászhatunk az utcára, noha ott hiába kísérlünk meg átkelni a leszakadt úttesten: végül kénytelenek vagyunk az ellenkező irányba indulni. Az egyik emberünkkel ugorjunk le az állványzatra: így egy kerülőutat találunk az oldalsó oszlopokhoz, ahonnan egy feljárót dönthetünk ki a többiek számára. Az egész csapattal keljünk át a túloldalra, s a beomlott útszakasznál lőjük szét a deszkát, ami a törmelék alá van beszorulva. Ezzel egy kis lyukat nyerünk, ahova beküldhetjük a Rovert, s belülről szétlőhetjük a másik irányba lévő ajtó reteszét. A fülke termináljával bekapcsolhatjuk a parkolóház jegyautomatáját, s vele megnyithatjuk befelé az utat. Innentől jó sok tűzharcra számíthatunk – ráadásul a földre állított automata ágyúkat csak mögöttük robbantva lehet elpusztítani. Az első szintről az aszfaltúton menjünk feljebb, majd rohanjunk a két sérthetetlen automata ágyú tüze között a középső bódéba. Aktiváljuk az asztal alatti kapcsolót a Roverrel, s így működtethetjük a terminált, amivel megnyithatjuk a karbantartók helyiségét az előző szinten. Ott egy javításra váró terminál van, amivel azután a ugyanazon a szinten a lépcsőház nyílik meg, és így bejuthatunk a fenti torlaszok mögé – sőt út közben egy újabb terminálhoz





4. KÜLDETÉS – SHOPPING MALL







nézhetünk be, amivel átvehetjük az automata ágyúk irányítását. A kocsiúton menjünk a következő szintre, ahol másszunk fel Amberrel a leszakadt szellőzőcsatornán keresztül a liftakna fölé, mert a lift tetején lévő kapcsolóval beindíthatjuk azt – a lift innentől ide-oda megy. Fent másszunk ki, és nyissuk ki a túloldali liftajtót. A többieket fura módon kell felvinnünk: lent a félig kinyílt liftajtón be lehet mászni a lift alá, ahol egy gerenda kiütötte a lift alját. Ezen a lyukon keresztül kell bemásznunk a liftbe külön-külön mindenkivel, s fent egyesítenünk a csapatot. A hídnál a mutáns kutyák kiirtása után a kitört üvegen, illetve a hídon tátongó részen keresztül másszunk le az alsó állványzatra, és azon keresztül keljünk át a mélység felett. Amberrel célszerű erre vállalkozni, akivel utána a túloldalról felnyithatjuk a rácsot a többieknek. A leszakadt gerendákon ez után ismét egyensúlyozni kell, s bejutva a forgóajtó mögötti részhez el kell lőni az ajtót megakasztó ládákat. A szabaddá tett ajtó a központi hallba vezet, ahol három embert kell kihallgatnunk az alsó szinten: a nőt a folyosón, utána a gyereket a tűz mellett, majd miután követtük a gyereket egy ajtóhoz, az ajtónálló fickót. A megnyíló út megint egy szellőzőcsatornába vezet, majd egy konténerhez jutunk, mellette egy javítani való terminállal. Utóbbival meglékelhetjük a konténert: ekkor valakivel másszunk ki a tetejére, ismét emeljük fel, s az illetővel kapaszkodjunk át a kilógó gerendára. Így egy targoncához ugorhatunk be, amit hozzunk elő. Minokoval rohanjunk az ekkor előbukkanó automata ágyú felé, azon túl ugyanis egy terminált találunk, amivel semlegesíthetjük a fegyvert, ráadásul két utat is megnyithatunk. Egyet vissza a hallba, egyet pedig a targonca felett: oda emeljük fel mondjuk Ambert. Átmászva a csatornán nyissuk fel a hall felé a rácsot, csatlakozzunk a többiekkel, és menjünk beljebb a következő rácsot nyitó terminálhoz: ugyanott van egy regen pont és a szervizlift, s utóbbiból most automata ágyúkat vehetünk ki. Ezek után már csak annyi a feladat, hogy átvágva a barikádok labirintusán megtaláljuk a UPA liftet (az étkezde kis raktárában).

5. KÜLDETÉS – DEATH HEAD HQ

Embereinkkel felliftezn énk, csakhogy a lift leszakad. Az oldalsó, kisebb lifttel vagyunk kénytelenek utazni. A nagy darut eleinte még nem tudjuk működtetni, s mellette a piros ajtó se nyílik: viszont attól jobbra leeshetünk, és áttörhetjük a deszkafalat. A rács alatti ládákhoz irányítsuk be a Rovert, s robbantsuk fel a gáztartályt. Az így előkerülő elemet a ládahalmon felmászva vihetjük a daruhoz, s a terminállal elfordítva azt egy hidat rögtönözhetünk. Utána hordókon és ládákon mászhatunk még feljebb, majd törhetünk be a templomba. A főkapu reteszét javítani kell, majd mivel a UPA ajtó be van deszkázva, a lenti ajtó szétlövésével mehetünk tovább. A kisasztalnak tűnő kapcsolószekrénnyel kapcsoljuk be a görgőket, amik kilökik a jókora gerendát, majd jobb híján a bedeszkázott lyukon keresztül menjünk tovább. A kazánféleségeknél óvatosan robbantsuk ki a kijáratot, illetve a többi hordót, s a jobboldali kapcsolóval nyissuk fel a rácsot, ami abba a terembe vezet, ahova betoltuk a gerendát. Eresszük le az emelőt, amiben megakadt a gerenda, majd amikor rácsúszott, emeljük vissza. Ugyanakkor a másik emelőt eresszük le: így hidat képezünk a gerendákból. Arra másszunk fel, amit a másik teremből toltunk át, s onnan már egyértelmű az út a kis peremre, ahol egy elemet találunk. Kapcsoljuk ki a lézerrácsot, majd a következő teremben helyezzük az elemet a liftbe, ami azonban így sem működik. Lőjük ki a színes üveget, és küldjünk át egy kamerát, amivel nyissuk fel a rácsot, ami a UPA ajtót zárja le. A szerencsétlen Death Head rovarrá alakulása után nyissunk be a zöld lézerrácsos szobába, és vegyük ki a szervizliftből Amber célkövetős rakétáit. Javítsuk meg a liftet, ami ugyan nem fog megállni lejjebb, de menet közben kiugrálhatnak az embereink egy szinttel lejjebb – Amberrel kezdjük, mert egy csomó halálfejes vár ránk. A regen pont melletti terminállal nyissuk meg a kék ajtót, majd a hosszú folyosó után törjük ki az ablaküveget, és rakjunk le egy Rovert a külső peremre. A járgánnyal teljesen körbe kerülhetjük az épületet, s kirobbanthatjuk a kék ajtóval szemközti palánkot a gáztartályokba lőve. A palánk mögötti ágyú elől a dobozok mögött keressünk fedezéket, gyorsan javítsuk meg a jobb oldali ajtó zárját, és bent vegyük át a gépágyú irányítását – a terminálba a szemben lévő raktárból vigyünk elemet. Az üvegajtó nem nyílik, de felül van egy rés, amin átküldhetünk egy kamerát a túloldali gombhoz. Hamarosan utat nyithatunk visszafelé, a liftaknák túloldaláról, de ne visszafelé, hanem a lépcsők felé haladjunk. A regen pontnál kissé zárlatos az ajtókat nyitó kapcsoló, ezért Amberrel kell működtetni, de csak miután mindenki mást átvittünk a tócsán a sötét sarokba. Mindenek előtt a jobb oldali ajtó, illetve a lézerrács mögötti terminállal semlegesíteni kell a másik ajtó mögötti gépágyút. Ott ugyanis szöszmötölős meló vár ránk. Cartert kivéve mindenkivel sorban nyomva kell tartanunk a kapukat nyitó kapcsolókat, majd miután Carterrel így bejutunk a sötét raktárba, s ott a szekrényből kivehető kulcskártyával (a sárga scannerrel előbb világosságot kell gyújtani) egy rövidebb utat nyitunk meg, ellentétes sorrendben vissza kell hívnunk az embereinket a kapuktól. Egyesítve a csapatunkat vegyük vissza a kulcskártyát, s használjuk a másik irányban is: ott egy megjavítandó ajtó mögött találjuk végül a UPA liftet.







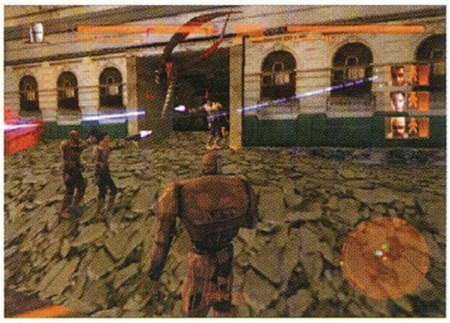




6. KÜLDETÉS – THE HOSPITAL



Az érdekes közjátékot követően keressük meg a "dobozfeljárót", s mindenkit vigyünk az ablakmosó állvány kosarába. Emelkedjünk feljebb, és ugorjunk át a másik kosárba, mire azt átirányíthatjuk a kórházhoz. Figyelve hogy hova mászunk, ugorjunk ki óvatosan. Kórház első regen pontjától nem messze, a kék záras ajtó mögül egy lemerült elemet, a szervizliftből pedig egy time shock fegyvert vihetünk el. Az elemtöltőt a kórház üvegházában találjuk – pontosabban onnan tudunk leesni egy lyukon keresztül hozzá. Az üvegháztól nem messze találhatunk egy kisebb liftet is: azt kapcsoljuk be, liftezzünk fel, és illesszük a helyére az elemet – lőn világosság. Vagy legalábbis majdnem. A gombokkal a lenti napelemeket forgathatjuk: nagyon kell figyelni, hogy mikor érünk ahhoz a szöghöz, amikor világosságot gyűjtanak az üvegházban. Miután mindet beállítottuk, kivehetjük az üvegház biztosítékát ugyanott, ahol az elemtöltő volt, amit rakjunk odébb, a harmadik foglalatba. Így már működik a hallban a lift, s az emeleten jobbra fordulva megtaláljuk a küldetés szempontjából fontos Molecular Scannert – a labor ajtaja előtt hever a bejutáshoz szükséges kódkártya. A scannerhez a kitört üvegeken keresztül tudunk bemenni, de sajnos teljesen tropára van menve – egyelőre maxium az ajtó zárját tudjuk megjavítani (belülről). Vegyük vissza a zárból a kártyát, és haladjunk tovább a folyosón. A kigyulladó teremben csak Amberrel tudunk bemenni, akivel irányítsunk be egy Rovert a szellőzőbe. Kijutva a túlsó folyosóra nézzünk el balra, és kapcsoljuk ki a biztonsági ajtó reteszét. A megnyíló folyosón az egyetlen érdekes ajtó csak félig-meddig működik, mindenestre menjünk be, nyírjunk ki mindenkit, s a számítógépek melletti kapcsolószekrényből vegyük ki a áramköröket, és helyezzük át őket a scannerekhez. Sajnos csak kettő terminált tudunk bekapcsolni: az egyikkel elolthatjuk a tüzet, míg a másikkal áramot adunk az egyik terembe. Az eloltott részen átvágva egy új szakaszba érkezünk: itt némi zárszerelés után rábukkanunk a scanner tápegységére, valamint ugyanott egy terminállal ajtót nyithatunk a nyugati szárnyban – de csak miután a kódkártyát is behelyeztük a gépbe. A kártyát ne hagyjuk ott, s egyelőre hanyagolva a kék scanneres ajtót siessünk a frissen megnyílt helyhez, ahol a scanner memóriáját, valamint egy zöld kulcsot gyűjthetünk be. A kulcs a hibás ajtó mögötti harmadik gépbe való, s azzal elzárhatjuk a gázszivárgást a kék scanneres ajtó mögött. Utána javítható zár mögött rábukkanunk a scanner utolsó alkatrészére is. Akár mehetnénk is megszerelni, de még van itt egy kis dolgunk: a hűtőkamrákat kinyitva a kihúzható fémkoporsókból alkossunk lépcsőt, s szétlőve az álmennyezetet másszunk fel Amberral. Zárjuk el a gőzt, majd egy másik karakterrel az emelővel menjünk fel (fölötte szintén gyenge a plafon), amit egy harmadik karakterrel tudunk működtetni. A csatornán keresztül a helikopter-leszállóhoz vezető folyosóra érkezünk, amit most még csak nyissunk ki. Nos akkor szereljük meg a scannert: illesszük a helyükre a paneleket, javítsuk meg a szikrázó dolgokat, és nyomjuk le a főkapcsolót. Ekkor egy kreatúrát be kell csalnunk a scannerbe, amiben az az idegesítő, hogy a többiek vannak olyan hülyék, hogy lelőjék – tehát vigyük őket máshova. A művelet nem sikerül, ezért jön a "B" terv: oda kell csalni egy lényt a helikopter-leszállóhoz – az utat talán már mindenki tudja a lifthez. Ha megvagyunk vele, a UPA liftet majdnem ugyanott találjuk.





7. KÜLDETÉS – THE SKY TRAN



A pálya elején siessünk végig a futószalagon, mert hamarosan beindul. Ugorjunk le oldalra az árokba, és szétlőve a görgőt állítsuk meg. Az egész csapattal menjünk tovább, majd a tönkrement ajtó résén küldjük be a Rovert. Egy patkányt üldözőbe véve kis csatornába gurulhatunk be, ahol tisztítsuk meg a piócáktól a vezetéket. Az ajtó mögött rácsatlakozhatunk a számítógépre, és lövöldözhetünk kicsit az automata ágyúval. A következő folyosón liftezzünk, lőjük ki a rácsot, óvatosan ugorjunk le és aktiváljuk a ventilátort, és ugorjunk le a lyukon. A ventilátornak a kis sötét fülkéből adhatunk áramot, s minthogy túl felpörgetjük, felrobban – ezzel egy járatot nyitva egy új irányba. A pókokkal teli térről balra induljunk el a lépcsőn, s megjavítva a UPA ajtót nyissunk be a jegyirodába. A terminállal újabb ágyút vehetünk kezelésbe, valamint a bejárati ajtókat megnyithatjuk – de csak egy pillanatra. Minokoval tehát maradjunk bent, és nyissuk meg a többiek számára az utat a kék scanner alatt, ahogy kimegyünk. A szervizliftből vegyük ki a korongvető fegyvert, majd a kijáratnál javítsuk meg az öltöző ajtaját és küldjük be a Rovert, hogy kinyissa a belső ajtót a tér felé. Ezután lőjük le a kijáratnál a piócát az ajtó vezetékéről (ami így azonnal megnyílik), egyesítsük a csapatunkat, és nézzünk be az öltözőbe a belülről kinyitott ajtón keresztül. Az öltöző oldalán jókora lyuk tátong, ami egy raktárba vezet: ott a jobb oldali oszlop kapcsolóival irányíthatjuk a jobb oldali targoncát. Irányítsuk a lehető legközelebb magunkhoz, ott álljunk valakivel a targonca lapátjára, emeljük fel a legfelső polcra, és rakjunk le egy Rovert. Ugrassunk le a középső polcra, majd a nem működő targoncán keresztül hajtsunk át a bal szélső polcokra, s irányítsuk be a helyiség végében, az alsó polcon lévő lyukba a kis játékot. Irtsuk ki a piócákat: ezzel beindítjuk a másik tar-



7. KÜLDETÉS – THE SKY TRAN





goncát, amivel felemelhetünk valakit a legfelső polcra, és bemászhatunk a nagy résbe baloldalt. A felderítendő folyosón balra egy ajtót nyithatunk az öltözőbe, így a csapat többi tagjával is csatlakozhatunk. A gépházban kapcsoljuk ki a zöld rácsot, mögötte pedig feltöltve az elemet adjunk áramot a helyiségnek. Immáron felnyithatjuk a vasrácsot, s a gépháznál lemehetünk a keskeny lépcsőn. A gőzökön csak Amberrel lehet átmenni, de a gépház sarkában rábukkanunk a panelra, ami kikapcsolja azokat. A kék scannert természetesen Carterral kell működtetni, de minthogy időközben történik egy kis baleset, még előtte egy javítani való panel is akad. A lenti folyosón lőjük le a plafonról a rácsot, másszunk ki, liftezzünk még feljebb, és a terminállal nyissuk meg a kijáratot. Az újabb gépházban töltsük fel az elemet, s vegyük kezelésbe a SkyTram irányítópultját. Sajnos ez a játék is hamar elromlik. A terminállal egy újabb ajtót nyithatunk meg az előző teremben, s ott az első ajtó alá nyomban beküldhetünk egy Rovert piócát takarítani. Így fent egy új panel lesz aktív, s a daru segítségével utat nyithatunk lefelé. Ezen a folyosón egy alkatrészt találunk a SkyTran pultjához, s a furán működő lifttel rögtön oda is mehetünk, s beilleszthetjük. Újabb megnyomható gomb, újabb sikertelenség. Viszont a nagy téren megnyílik egy rész, ahonnan elhozhatunk egy kódkártyát, amit a kis folyosón használhatunk, ahol a legutóbb "rovereztünk". A regen pont után ketté kell osztani a csapatot – a lényeg, hogy a szikrázó padló felé Andre menjen. Először is két kapcsolót kell lenyomva tartanunk: egyet a szikrázó padlónál, egyet pedig a gőzzel teli helyiségben. Utóbbival szemközt, a fal túloldalán egy hibás kapcsoló van: javítsuk meg, s lehúzva mindkét oldalon szabad az út egy-egy újabb kapcsolóhoz, s csak egyszerre lehúzva nyílik meg végül a rács Andrenál. Andret kivéve igyekezzünk mindenkivel a gőzös terem felé, ahol ekkor leszakad a padló, s lent a rács mögé bevihetünk egy kamerát, majd belülről kinyithatjuk azt. A folyosó végén liftezzünk fel, majd a kis szekrény alatt tartsuk lenyomva a kart valakivel, hogy a többiek továbbmehessenek. A zárt ajtó alatt küldjünk be egy Rovert, a rácsokon keresztül menjünk át vele a folyosó túloldalára, ahol nem leesve a peremről nyomjuk le vele a gombot, ami Andret teszi szabaddá. Vele egy újabb nyomva tartós kapcsolóval nyithatjuk meg a kaput Carterék felé, akivel immáron két ajtót is nyithatunk a folyosón, de először csak a második a lényeges. Noha ott is egy zárt ajtóba ütközünk, beküldhetünk az ajtó fölött egy kamerát, majd a kitört üvegrészen átrepülve a másik kék scanneres ajtót is hasznossá tehetjük: vagyis eltávolíthatjuk onnan a rácsot. A hátramaradt karakterrel menjünk oda, nyissuk ki a többieknek a lenti ajtót, majd töltsük fel az elemet, s a zöld gomb segítségével lifteztessük őket. A lecsapódó rács hibáját megint a piócák okozzák, s megint a Rover a gyógyír. Keressük meg a különvált karakterhez nyíló rácsot, majd a teljes csapattal a körfolyosó sarkában egy lifthez eshetünk le. A működtetéséhez előbb piócátlanítani kell a vezetéknél. Liftezzünk legfelülre, másszunk be a résbe és szakítsuk le a rácsot a földön, hogy kijussunk a körfolyosó közepéhez. Ott a karokat a következő sorrendben húzzuk meg: 2., 3., 1. – így valamit túlterhelünk, s egy leszakadó lemezdarab pallót biztosít a helyi terminálhoz, ami egy ajtót nyit az első generátorterem felé. A karok melletti liftet használva juthatunk el oda: a regen pontnál irtsunk piócákat, mert csak azután nyílik meg az ajtó. A másik generátorteremben egy új aktív terminált találunk, s elforgathatjuk az energiamodult. Ezzel aktiváljuk az egész pultot, s hívhatjuk a vonatot. Már csak az öltözőn keresztül el kell hozzá jutni, amiben jónéhány szörny próbál megakadályozni minket.



8. KÜLDETÉS – THE ZOO

A balesetet követően Minoko elszakad a csapattól: egyelőre őt hagyjuk. Két karakterrel maradjunk fent a szakadék szélénél, a harmadikkal pedig a SkyTran roncsait megkerülve másszunk be a kocsi mögé, ahol egy lejáratot fedezhetünk fel. Lent töltsük fel az elemet, amivel egy pár szörnyet szabadítunk magunkra, de ugyanakkor aktiváljuk a piros kapcsolót is, amivel egy platformot hívhatunk a fent maradt két figuránk számára. Ráugorva a saját oldalunkon utat nyithatunk a kapcsolót kezelő karakterhez, a túloldalon viszont elakad a platform egy rácsban. Szerencsére van egy rés, amin beküldhetjük a Rovert, és eltüntethetjük a rácsért felelős piócákat. A kapcsolót kezelő figurával ezután szintén átkelhetünk, hiszen a túloldalt is van egy irányítóterem. Az új regen pontnál nyissuk ki a UPA ajtót, ugyanis mögötte van a szervizlift, amin megérkezett az Extractor fegyver. A lefelé vezető lépcsőnél egy rácsot találunk, amit a mellette lévő karral viszont csak alig lehet felhúzni. Ideje, hogy Minoko is lépjen: beszéljünk a cellatársával, aki ezután megrázza az ajtót, s felülről kiesik néhány kő. Ez pont elég ahhoz, hogy kiküldjünk egy kamerát, s kívülről megnyissuk a börtönt. A piros ajtó mögötti rész látszólag zsákutca, de amikor távoznánk, szabaddá válik egy irány. A kijáratokat biztonsági zárak zárják le, viszont kimászhatunk abba a negyedbe, ahol a résnyire nyitható rács mögött a többiek várnak. A Minoko felőli rács szerencsére hibátlan, így felvehetjük az energiamodult, s azzal beindíthatjuk ugyanott a generátort. Azon kapcsoljuk be a panelt, és adjunk áramot a Carterék regen pontjánál lévő irányítóközponthoz. Sétáljunk oda viszsza, húzzuk le mindhárom kart, és nyomjuk meg a piros gombot: ezzel a kábeles platformoknál megnyitottunk egy rácsot. Menjünk ebbe az új irányba, később javítsuk meg a rács mellett a kapcsolót, és tartsuk lenyomva. Ezzel Minokonak biztosítottunk utat – no meg jónéhány mutánst engedtünk szabadjára. Igyekezzünk Minokoval a központi részhez, ahol immár szét van törve az egyik kijárati ajtó. A folyosó végén menjünk be a kitört rácson, másszunk fel a sárga ládákra, és essünk







8. KÜLDETÉS – THE ZOO

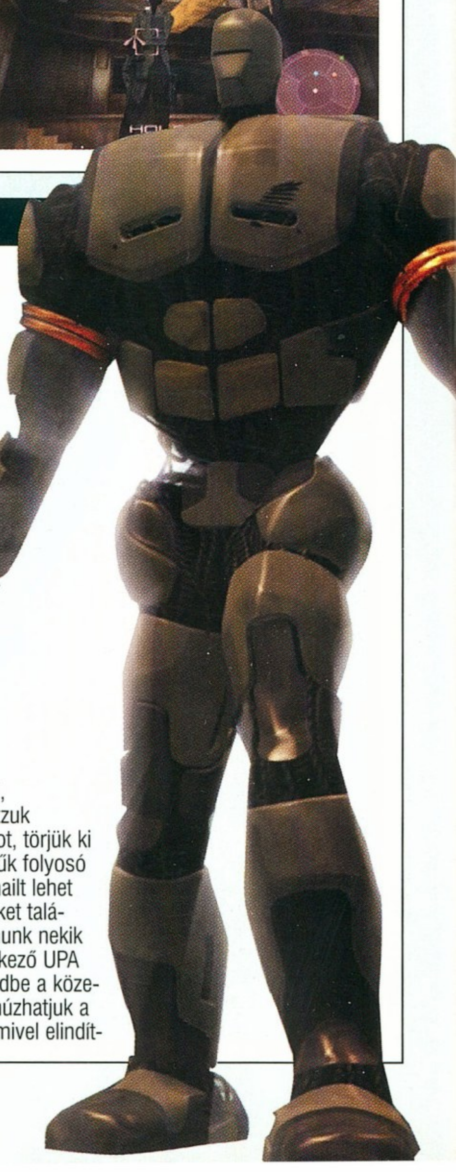


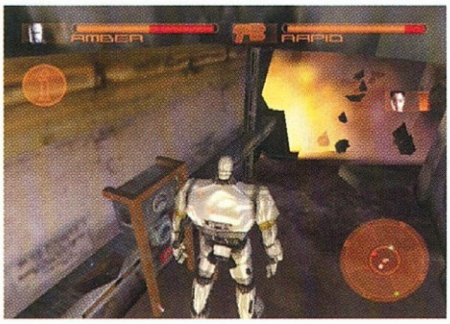




le a fal túloldalán. A deszkapallón át menjünk át a játékterembe, majd onnan a medencéhez, ahol a lyukból a Roverrel egy kulcskártyát hozhatunk ki, amivel a központi rész zárt ajtóit tudjuk nyitni. Az új folyosón az UPA ajtó mögött aktiváljuk a regen pontot, majd némi közdelem és menekülés után találkozunk végre a többiekkel, s a rács másik oldalán is lenyomhatjuk a kapcsolót. Ha mindkettő le van nyomva, a rács mindkét oldalán ajtók nyílnak fel. A hármas csapatunk útját valami elállja a majomketrecek felé, viszont a hiányos rácsokon keresztül átküldhetünk egy kamerát a túlsó ajtóhoz, amit belülről megnyithatunk Minoko számára, akivel eltüntethetjük a gumiabroncsot az útból – csak ki kell lőni alóla a deszkát. A ketrecből egy kis járat vezet lefelé, s újabb regen pont, majd egy kis gázkamra következik. Csukjuk le a nyílást Amberrel, majd javítsuk meg a panelt, ami a szomszédos liftnek ad áramot. Egy gomb lenyomásáért kell fellifteznünk, ami után váltsunk Minokora. Vele a ketrecektől egy keskeny járatba ereszkedhetünk le, s egy regen ponthoz juthatunk. Közben egy zöld üveg keltheti fel a figyelmünket: törjük szét, majd használjuk a fel-alá járó liftet. Fent a terminállal megnyithatjuk a rácsokat Minokonak is, meg a többieknek is: Minokoval mondjuk ennek ellenére nem messzire jutunk: majdnem leszakad alattunk egy híd, majd egy rácsba ütközünk. Váltsunk tehát a csapatra, és a megnyílt részen keressük meg az omladozó falrészt, amit teljesen leomlasztva betörhetünk az üveggel elzárt területre, s ott leereszkedhetünk valami csövekhez, s átmehetünk egy másik "akváriumba". Sőt onnan a gerendán át megint egy másikba, s ismét csövekhez szállhatunk le. A megjavítható lifttel először csak Amberrel menjünk fel, mert előbb göztelenı́teni kell felül. Ennél a pontnál Minoko alatt vagyunk, s a szikrázó kábelt megjavítva megnyithatjuk előtte a rácsot. Menjünk tehát tovább a medencéhez, amibe másszunk be és ugorjunk le a lyukba, s a regen pontnál nyissuk meg a Virtuális Dzsungelt. Ezután menjünk vissza arra, amerre jöttünk, mert az úton megnyílik egy piros ajtó, s benézhetünk a tükörútvesztőhöz. Végül egy lyukhoz kell érkeznünk (kicsit tovább futva egy regen ponttal), amibe nyugodtan ugorjunk le. Az ablaküvegnél, ami mögött három kapcsoló sorakozik vigyünk le egy kamerát a lenti csatornákba, s azokon keresztül juttassuk be a helyiségbe: mindhárom kapcsoló lenyomásával egy hidat alakíthatunk ki magunknak. A híd elég cikkcakkos, s nem véletlenül: ugyanis miután a fegyverpanel melletti gombot megnyomjuk, egy fedő csúszik át oda a másik oldalról, és mielőtt visszacsúszna, nekünk át kell rohannunk az alapvetően mindig lefedett kapcsolóhoz. Máris "bejelentkezhetünk" a UPA liftbe, de még ne hagyjuk ott Minokot: a csatorna végében lévő kapcsolóval állítsuk a felső gerendát olyan pozícióba, hogy a többiek le tudjanak ugrálni róla. Ugyanis ide fognak érkezni, mihelyst visszaértünk a Virtuális Dzsungelhez, illetve keresztül vágtunk azon. A rázó padlónál először Amberrel keljünk át, ugyanis ha lenyomva tartjuk a kapcsolót, nem rázza meg az áram Andret, aki így kijavíthatja a hibát. A plafon ekkor leereszkedik s az ajtók bezáródnak, úgyhogy igyekezzünk a liften tátongó lyukhoz állni – merthogy voltaképpen egy liftről van szó. Irtsuk ki fent az összes vadállatot, s lőjük ki a magasban a kivetítőket, majd a „bennszülötteket" is. A harc közben hasadás keletkezik a "vásznon", amin másszunk ki az újabb tükörútvesztőbe. A HA-HA feliratos szakadéknál ne dőljünk be: az valódi szakadék. (A fényvisszaverődésekből jól látni.) Ahelyett, hogy beugranánk, küldjünk egy kamerát az oldalt kikötözött pallóhoz, és eloldozva azt építsünk hidat. A járat végén lőjük szét a sziklát, kapcsoljuk ki a rácsot és jelentkezzünk be a UPA pontnál. Ezután az oldalsó járatban szereljük meg a panelt, de előbb másszunk fel a peremre, mert a talaj hirtelen kihúzódik a talpunk alól. Ugyanis innen kell leugranunk előbb a felső, majd a Minoko által állítható gerendára, ami után irány a UPA lift.

9. KÜLDETÉS – GROUND ZERO







Jó darabig csak egy irányba tudunk menni, tehát essünk le, majd a mérges gáz mögött nyíló sötét kamrából természetesen Amberrel hozzuk el az energiacellát, amit az enyhén szikrázó gépbe kell berakni. A géppel mindjárt két lyukat is robbantunk: a nagy gépezetet kapcsoljuk le, az öltözőben pedig küldjünk be egy Rovert a leszakadt ajtajú szekrénybe: így átjuthatunk az öltözőben lévő zárt ajtó túloldalára, és aktiválhatjuk annak a kapcsolóját (a földhöz közelit), majd ki is nyithatjuk azt, egy kamerát átküldve. Az egész csapattal arra menjünk tovább. Töltsük fel az elemet jobb oldalon, és így már használhatjuk a terminált – bár még nem sok mindenre. Javítsuk meg a sarokban a panelt, de rögtön hackeljük is meg, különben minket lő a plafonról az ágyú. Ugyanitt vegyük át a benti ágyú irányítását is, és lőjük szét az ajtót. Minokoval a biztonsági kamerát használva vegyük kezelésbe valakivel a kapcsolótáblát: így jól láthatjuk, hogy a kapcsolók hatására belül változnak a piros pontok. Úgy kell beállítani őket, hogy egy vízszintes vonalat alkossanak. Tükrözve működnek a gombok, és sajnos az utolsót nem látni jól: azt végig kell próbálni, míg a kapcsolótáblán ki nem gyullad a zöld jelzés. Akkor húzzuk meg a kart, és mehetünk tovább. A pultnál húzzuk fel a rácsot, törjük ki az ablakokat, és másszunk ki az utcára. A térről csak egy szűk folyosó vezet tovább, s az első ajtó mögötti terminállal csak egy E-mailt lehet elolvasni. Meglepő módon az épületben egészséges embereket találunk, akiknek a főnöke megbízást ad nekünk: meg kéne nyitnunk nekik egy UPA ajtót, hogy begyűjthessenek valami kacatot. Az egyik embere mutatja az utat, de egész egyszerűen a következő UPA ajtóról van szó. A nyitó szerkezetet sajnos lerobbantották, úgyhogy körbe kell mennünk. Ehhez először is hozzuk rendbe a közeli gépet, azt kapcsoljuk is be: így beindítjuk a futószalagot. A piros gombot is nyomjuk meg az oszlopon, amivel felhúzhatjuk a prést. Ezután menjünk a felemelt kocsironcshoz, és eresszük le, mert a kocsiban még mindig benne van az akku, amivel elindít-

9. KÜLDETÉS – GROUND ZERO





hatjuk a darut, s anyagot pakolhatunk a szalagra. A présbe tornyosult anyag megvéd minket a nagy zuhanástól, tehát leugorhatunk. Lent lőjük ki a rácsot, s működtessük a prést. Az összesajtolt acél mellett immár elférünk, s egy új irányba indulhatunk. Liftezzünk fel, nyissuk meg az ajtót a társaink felé, és ereszkedjünk lejjebb. Egy emberre menjünk át az elforgatható hídon, irányítsunk be egy Rovert a csatornába, és szabaduljunk meg a piócáktól. Ezután három emberrel álljunk rá a hídra, a negyedikkel pedig forgassuk azt el. Újabb hídhoz érkezünk, aminek a kapcsolóját csak Amberrel tudjuk lenyomni a gázok miatt, s minthogy a hídnak már a fele elrohadt, csak egy új útirány adódik. Oda Minokoval menjünk, és tartsuk lenyomva a gombot az inaktív scannerrel szemben. Utána a hidon maradt emberrel pont az ellenkező irányba menjünk: bár híd nincs arra, van annyi pereme a szakadéknak, hogy körbe tudjunk menni. A Minokoval szomszédos teremben szintén nyomjuk le a kapcsolót. A robbanás után csatlakozhatunk Minokohoz, és ami a lényeg: immár aktív a scanner, s a terminálon keresztül felemelhetjük a nagy roncsot, ami mögött piócát irtottunk. Egyesítve csapatunkat induljunk el az új irányba. A mérges gázok miatt csak Amberrel menjünk, bár úgyis utat nyithatunk a többiekhez. Közben megfigyelhetünk egy oldalra nyíló helyiséget, ahová Minoko szaktudása szükséges: megint egy ajtót nyithatunk fel. Egy másik járat a romos hídhoz vezet, sőt ott nyílik egy másik irány is balra, ahol az imént feltárt ajtó található. Nyissuk fel a UPA ajtót, s az építési területen küldjünk be az épületbe egy kamerát a kitört ablaknál, s belülről nyissukl fel a főkaput. Menjünk be, s azonnal jobbra forduljunk, s lőjük ki a rácsot. Az aládúcolt résznél menjünk körbe a leszakadó gerendákon, míg nem egy deszkapallóhoz jutunk, ami a szomszéd házba vezet, ahol ereszkedjünk le az alagsorba. A futószalagon keresztül menjünk át a másik helyiségbe, ahonnan nyílik egy átjáró a szerteágazó folyosóra. Két embert használva a futószalag mindkét oldalán egyszerre nyomjuk le a karokat. A futószalagról egy elem sodródik ki, amit az építkezésnél a markoló hátuljába kell betennünk. A munkagéppel romboljunk kicsit (1xBal, 3xJobb kar). A lerombolt fal mögül egy rövid folyosó nyílik, aminek a végénél küldjünk fel egy kamerát a magasba, és küldjük le a karbantartóliftet. Fent törjük ki az ablakot, s a széles gerendára leugorva irány a másik épület, majd az azt követő. A gerendákon keresztül ugorjunk le az aszfaltútra, majd még lejjebb, kihasználva a megrekedt teherautó fülkéjét. Ezután omlasszuk le a teherautó hátsó részét, s megvan az öröm a guberálók számára. Csak oda kell őket engednünk: lőjük szét a bedeszkázott átjárót, és nyissuk ki a UPA ajtót. A roncsnál megjelenik a főnök is, akivel beszéljünk, ugyanis egy kulcsot kell kapnunk tőle. Induljunk el a roncstól nyíló másik folyosón, majd a gázos helyeken csak Amberral menjünk tovább. Két ajtóhoz tudunk eljutni: az egyik a keresett, a másik pedig egy biztonságos rövidítés a többiek számára. A számítógépteremben illesszük a helyére a kiesett egységet, majd nézzük meg a videóüzenetet, és távozzunk a UPA lifttel.



10. KÜLDETÉS – UNDERGROUND



A konténerek között találunk egy liftet, azzal menjünk feljebb. Húzzuk el a szikrázó trafóról a rácsot, és javítsuk meg. Két gombnyomással indítsuk örökké tartó útjára a darut, majd szakítsuk le a felfüggesztett konténereket. Hasznos dolog nem kerül elő belőlük, viszont kaptatóként használhatjuk őket az ingázó konténerhez. Utóbbira két emberrel másszunk fel, majd egy harmadikkal állítsuk meg a konténert a másik mellet. A darun magán is van egy kezelőpult: azt használva emeljük feljebb a konténert, majd a másik karakterre váltva másszunk át a célhoz, s az iméntivel megegyező kezelőpulttal dobjuk le a piros konténert. Azon keresztül átmászhatunk a fal melletti magasabb szintre, ahonnan egy járat vezet át a szomszédos remizbe, ahonnan egy kerülőutat nyithatunk a többiek számára, valamint egy másik ajtó mögött egy regen pont vár ránk. Ugyanott töltsük fel az elemet, majd lépjünk be a számítógépbe és azzal nyissuk fel a hangárajtót. A vonat indításához immár csak egy eszköz szükséges, s azt hamar megtalálhatjuk a két futószalag között. Ezek után mindenkivel szálljunk fel, s indulhatunk: a tárcsával adhatjuk meg a sebességet, vagyis az irányt, a tőle jobbra lévő műszer pedig a gázkar. Sajnos nem sokáig vonatozunk, ugyanis a mozdonyfordító állomás rosszul áll. A forgalomirányító bódéba nem lehet csak úgy benyitni: kénytelenek vagyunk kitörni az ablakot, s egy kamerával beengedni magunkat. Először a 2-es pozícióba állítsuk a sínt, s álljunk rá a vonattal, majd ezután a 3-as pozíció a megfelelő. Sajnos minden igyekezetünk ellenére a vonat nem tart ki semeddig, s az alagútban kisiklik. A baleset közelében keressük meg az ajtót, lépjünk be, majd menjünk le a lépcsőn. A dupla ajtó mögött töltsük az elemet, majd kinyitogathatjuk a terminállal az alagutak kapuit. Átlépve a másik alagútba balra egy állomásra bukkanunk, ahol menjünk be a kék scanneres rácsnál, majd bent a lépcsőn még feljebb. Az apró ablakokon keresztül szerencsére a szörnyek nem tudnak bejönni a raktárból, viszont a Rover átfér, s egy energiaszabályozót gyűjthetünk be – szét kell lőni a polcot, hogy elérjük. A számítógéppel itt nem tudunk mit csinálni, de nem is szükséges: a szabályozó birtokában mehetünk ismét vonatozni a kinti szerelvénnyel. Csak visszafelé tudunk menni a fordítóhoz, amire most 4-es pozícióban tudunk felállni, majd 1-es pozícióban tudunk távozni róla. Ezúttal egy kapun akadunk fel: ekkor kicsit hátrébb mindenkit vigyünk be az ajtón a regen ponthoz. Öljük meg a piócákat, ugyanis az áramra szükség lesz a terminálnál, amivel felnyithatjuk a kaput a vonat előtt. Egy sziklaomlásig vonatozhatunk végül, ahonnan kénytelenek leszünk oda visszamenni, ahol ágyúznak ránk. Pontosabban ha nem akarjuk, hogy szitává lőjenek minket, egy kerülőutat kell találnunk. Lám van is egy elágazás a kőomlásnál, ami pont arra vezet: keressük fel a regen pontot a UPA ajtó mögött, majd továbbhaladva nyissunk be hátulról az épületbe, és fussunk át a keskeny hídon. A legfontosabb művelet a liftaknában vár ránk: a két teherlift ellentétesen mozog, és csak az egyiken van kapcsoló. Természetesen nekünk arra van szükségünk, amelyiken nincs, de szerencsére kamerával is lehet működtetni a gombokat vagy fel is oszthatjuk a csapatot. A lényeg, hogy átmászva a másik liftre eljussunk arra a felső szintre, ahol meg sem áll a lift, s ahol a terminállal kikapcsolhatjuk a kinti ágyúkat. Ugyanott, csak lejjebb megnyithatjuk a garázst, s ott egyesítsük a csapatot, és menjünk le a lépcsőn. A gázszivárgásnál Amberrel tartsuk nyitva a szelepet, s



10. KÜLDETÉS – UNDERGROUND



mindenkivel másszunk be, kivéve persze őt. Később a rozsdás csőnél küldjünk ki egy kamerát, és nyissuk meg a rácsot Amber számára – a csatorna első elágazása vezet oda. Ott a kart lehúzva engedjük tovább a „csövezőket", akikkel a függőleges vezetéknél húzzuk meg a kart, ami egy átjárót eredményez. Az elágazás mindkét csatornája ugyanoda vezet, majd a két egymás melletti csővég valamelyikébe forduljunk be, de a folyosó végén még ne álljunk rá a platformra – vagyis a járatban álljunk meg. Amberrel robbantsuk fel az utat elálló gépet, majd a következő teremben vegyük fel a befecskendező gép végét, amitől az berobbantja a falat. Később a lyukas siló után van a gép, amibe ezt a cuccot be kell rakni, az előtte lévő silóból pedig kiengedhetjük az embereinket. Másszunk be Andreval a lyukas silóba, fel a lapátokon, és javítsuk meg a gépet – de előtte hozzuk lassú mozgásba a lapátokat az imént megszerelt gép bekapcsolva tartásával. A szerelés után felül simán kimászhatunk, a felgyorsuló lapátok pedig az alsó csap elfordítása után szépen kiszippantják alulról a trutymót: azaz szabad az út az Eden erődbe.



11. KÜLDETÉS – THE EDEN BUNKER





Nyissuk fel az első zárat, ami után szerencsére pont takarásban lehetünk a palánk miatt a gépágyú tüzétől, s annak vezérlőtermébe benyitva kikapcsolhatjuk a fegyvert, a másik gépágyúval pedig lőjük szét a kampón lógó hosszú sínt a liftaknában. Ezzel a megérkezésünk színhelyén egy feljárót hoztunk létre, amit próbáljunk is ki. Az elérhetővé vált útvonalon próbáljuk megmenteni a tudósokat, majd a leszakadó gerendából létrejött mérleghintára álljunk rá ketten, azaz emeljük fel a túlsó végét, amin keresztül így Amberrel kimászhatunk a helyiségből. Tűntessük el az útból a lelógó vezetéket, és másszunk fel a többiekkel is. Nyissuk ki a kék scanneres ajtót, ahol Minoko apját (?) találjuk lefagyasztva. Az automata ajtó felett lőjük ki a szenzort, s ezzel egy mutánsokkal teli folyosóra érkezünk, ahol a regen pont után ismét a Rovernek akad dolga. Irányítsuk fel a keskeny deszkán, majd a lejtő aljánál adjunk áramot a közeli terminálhoz, ami a mellette lévő ajtót nyitja, meg egy C/2 feliratút. A hologramdzsungelben nehéz eligazodni, de azért csak próbáljuk megkeresni ezt a C/2 kaput – a magasba pillantva nem is olyan nehéz. Utána a zárt ajtónál felül van egy rés, s belülről a kamerával ki tudjuk nyitni a zárat. Javítsuk meg a számítógépet – csak egy kamera képében gyönyörködhetünk, viszont ugyanekkor most már működik a lift is a szobában, aminek a karját folyamatosan húzni kell. Keljünk át a hintázó platformokon Minokoval, s lehetőleg a túloldalon jobbra érkezzünk meg, mert egy ágyú les ránk. Essünk be a közeli szobába, és kapcsoljuk ki a terminállal az ágyút. Ahogy kilépünk az ajtón, egyenesen haladjunk tovább, de előbb zárkózzunk fel a többiekkel. A folyosó végénél küldjünk be egy kamerát az ablakon, s belül az ablak melletti gombbal nyissuk meg az oda vezető ajtót. A bezárt tudósoknál keressük fel a pirosan kivilágított szobát, és a számítógépre rákapcsolódva olvassuk le a cella padlójára felírt számot: ezt kell beütni ugyanitt a konzolon. Ezzel megnyitottuk a cellát, és a rabbal beszélve kapunk egy kulcskártyát. A kulcsot eggyel odébb tudjuk hasznosítani a fali képernyőnél. Vigyünk mindenkit a megnyíló titkos részleghez. A számítógéppel csúsztassuk félre a faliképet, és vegyük ki mögüle a lemezt. Közben megnyílt a szobában egy ajtó is, s egy számítógépet vehetünk szemügyre, aminek hiányzik egy darabja. Utána a folyosón Amberrel ténykedjünk: az elektromos vezetéket sajnos nem tudjuk eltűntetni, viszont a lángoló zuhanyzókban a fekete ajtó mögött nyissuk meg vízcsapot, majd a központi résznél az órával ellátott csappal spricceljünk addig, míg ki nem alszik a tűz. Menjünk át a fürdővel szemközti szobákon a feldúlt terembe, ahol a romos gépezetek mögül egy alkatrészt hozhatunk el a Roverrel. Ez hiányzott a korábban látott számítógépből, tehát illeszszük bele, és szereljük meg. Az aktiválódott piros gombbal kiemelkedik a számítógép képernyője, amit így liftként használhatunk Amberrel. Másszunk fel tehát az álmennyezet felé, és sétáljunk végig a közeli folyosó vezetéken, majd a folyosó végénél tartsuk lenyomva a kapcsolót. Ezzel áramtalanítottunk, s átkelhetünk a fürdőkhöz a terminálhoz, ahol Amber nem tudott átmenni a testscanneren. A megnyíló kohóban egy acélhenger forog, amin természetesen át kéne kelni – mondjuk Minokoval. A hengerben ingázó ventilátor a legidegesítőbb, de ha elérünk fél távig, ott a hiányos résznél kimászhatunk és kikapcsolhatjuk a hűtést. A szellőző csatornán keresztül végül egy számítógéphez ugorhatunk le, amivel a C/5 ajtó nyílik. A fekete ajtón behívhatjuk a társainkat: a következő zárnál úgyis szükség van Andrera. Noha az ő szaktudásával is csak ki-becsukódik a liftajtó, legalább annyit elértünk, hogy szétlőhetjük a túloldalon a kapcsolót, mire a lift lezuhan. Ez Ambernek lesz jó, aki most már otthagyhatja a kapcsolót: annak a folyosónak a végén van ugyanis a C/5 ajtó. Ne lépcsőzzünk, hanem a liftaknához menjünk s keljünk át a leszakadt lift tetején. Miután teljes a csapat, a C/5 számítógépnél lőjük ki az ablakot, másszunk ki Amberrel az elektromos vezetékekhez, és a szomszédos szoba előtti kapcsolóval csoportosítsuk ide-oda a két szakaszon az áramot: így az egész csapatot vigyük tovább. A leszakadt folyosón egyenesen menjünk tovább, s az így elérhető terminállal ágyúzzuk szét a kísérleti kapszulákat. Ezután a folyosón másszunk át a fal alatt, mire a hatalmas hallon átvágva, nem leesve az alsóbb szintre egyenesen Minoko apjához futhatunk, s behelyezhetjük a lemezt a videóba (TV-be). Élesszük fel a fatert a mögötte lévő panellal, mire fura dolog történik: Minoko csapdába esik. Lőjük szét a panelt a gép belsején, s csatlakozzunk rá, mert Minoko sok segítséggel szolgálhat a kiszabadításához. Az egyik ágyúval szétlőheti a vele szomszédos teremben a lakatokat, meghackelhet egy másik gépágyút, és kikapcsolhatja a hologram erdőt. Miután ezeket megtettük, beszéljünk Minoko apjával, aki természetesen segít (merthogy ő is ártatlan áldozat volt) kiszabadítani a lányát. Kövessük őt – noha közben rengeteg lény támad ránk. Időnként a fater csak a rábeszélésre vagy ajtónyitásra vár, de később a célnál végérvényesen megakad. Sebaj: Ambernek nem árt meg a közeli lézeres terem, s kerülőutat találva kinyithatja az ajtót belülről. A kiszabadult Minokoval beszéljünk az apjával, majd kövessük a terminálig, amivel semlegesíthetjük a kis Lucyt – a dolgok mozgatórugóját. Ez a terminál közvetlenül a hologramos kupola mellett van, tehát nyissuk fel a kaput, s készüljünk fel a legrosszabbra – azaz egy baromi izmos fogonoszra. Ha legyőztük, Lucyval is végezni kell, ami négyemberes meló. Az erőteret csak úgy lehet megszüntetni, ha négyen egyszerre nyomjuk le körülötte a panelokat – méghozzá jó ideig. Ha nincs már pajzs, lőjük le a kis szörnyeteget…





Feladó:

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3
Pf. 210
1300

KÉRDŐÍV AMI REMÉNYEINK SZERINT VÁLASZOLÓÍVVÉ VÁLTOZIK

A Playtime! elsősorban (és kizárólag) Nektek íródik, így ezért most megint ahhoz a már ősrégi, de jól bevált módszerhez nyúlunk, amely segítségével talán a jövőben jobban ki tudjuk elégíteni az igényeiteket, és a véleményetek is a lehető legegyszerűbb formában jut el hozzánk. Szépen megkérünk tehát, hogy szánj öt percet az alant terpeszkedő pár soros kérdőív kitöltésére, majd sétálj el a legközelebbi postaládához és dobd fel a címünkre. Mivel tudjuk, hogy az idők drága, úgy gondoltuk, hogy a segítségetekért cserébe a kérdőív visszaküldői között 100 PlayStation-játékot sorsolunk ki. (Jó, tudjuk, hogy az nem megy Dreamcaston és N64-en, de hát ezt tudtunk szerezni!) Előre is köszi!

1. Hány éves vagy?

........14........................

2. Milyen konzolod van jelenleg?

☐ Nintendo 64
☒ PlayStation
☐ Dreamcast
☐ Gameboy Advance
☒ PlayStation2
☐ Gamecube
☐ Xbox
☐ Más:...PC...................

3. Tervezed-e valamelyik újabb konzol megvásárlását a közeljövőben, és ha igen, melyik mellett teszed le a voksod?

☒ nem
☐ PlayStation2 – Sony a best!
☐ Gamecube – Mario rulez!
☐ Xbox – Billy itt is tarolni fog!
☐ Gameboy Advance – sokat ülök a tömegközlekedési járműveken...

4. Van otthon PC-d is?

☒ igen
☐ nem

5. Hozzáférsz-e az internethez rendszeresen valamilyen módon?

☒ igen
☐ nem

6. Szoktál más konzolos újságot is vásárolni?

☒ igen, rendszeresen
☐ ritkán
☐ nem

7. Miről olvasnál többet a Playtime!-ban? (többet is megjelölhetsz)

☐ hírek
☐ előzetesek, bemutatók
☐ játéktesztek
☐ végigjátszások
☐ cheatek
☐ hardverkiegészítők
☒ minden érdekel, ami konzol
☐ jó ez az arány, ahogy most van

8. Melyik rovatot nem olvasod el soha?

☐ hírek
☐ előzetesek, bemutatók
☐ játéktesztek
☐ végigjátszások
☐ cheatek
☐ hardverkiegészítők
☒ minden érdekel, ami konzol

9. Milyen típusú játékok a kedvenceid? (többet is megjelölhetsz)

☐ mászkálós, platform
☐ lövöldözős
☐ verekedős
☐ sport
☐ technikai sportágak (autó- és motorversenyek)
☐ FPS(First Person Shooter)-ek
☐ kalandjátékok
☐ stratégiai játékok
☐ szerepjátékok
☐ mindenevő vagyok
☐ nem tudom miről beszéltek, és egyébként is hányadik oldalon van a francia hagymaleves receptje?

10. Mennyi időt töltesz a géped társaságában?

☐ pár órát hetente
☒ pár órát naponta
☐ nem emlékszem a külvilágra, de nem is nagyon érdekel, inkább játszom

11. Érdekelne-e egy DVD-film rovat, bemutatókkal, rövid filmkritikákkal – és ha igen, milyen terjedelemben?

☐ egyáltalán nem kell, én játékos vagyok
☐ maximum egy fél oldal terjedelemben, mert érdekes és hasznos téma
☒ jó ötlet, akár egy oldalt, vagy annál többet is megér, de különben sem hallak, mert dübörög a mélynyomó

12. Hogy tetszenek az újságban megjelent cikkek?

☐ nem is tudom, miért veszem, lúzerek vagytok
☐ néha van egy-két jó próbálkozás
☐ a cikkek nagy részével meg vagyok elégedve
☐ minden hullajó, királyabbak vagytok, mint Mátyás

13. Indítsunk-e egy levelezési rovatot?

☐ minek?
☐ havi egy oldalon nyugodtan
☐ kíváncsi vagyok a sorstársaimra, akár 2 oldal is lehet

14. Mi a véleményed a lap külcsínéről?

☐ tetszik
☐ sok a duma
☐ sok a kép
☐ arra pont jó, hogy az uzsonnám ebbe csomagoljam
☐ lennének ötleteim: ....
....
....

15. Fontos-e számodra a poszter?

☐ otthon kezd elfogyni a fal
☐ ha tetszik a kép, kirakom
☐ nagyritkán megnézem
☐ kiváló repülőt lehet belőle hajtogatni, de különben fölösleges

16. Melyik 3 játékot várod a legjobban?

....
....
....

17. Megveszed a Playtime!-ot továbbra is?

☐ inkább előfizetnék, ha lehet
☐ nyugi, mit izgultok, minden hónapban megveszem
☐ ha épp kedvem tartja, majd meglátjuk
☐ most már azért vigyázzatok magatokra
☐ ez az utolsó, amit olvastam – és ezt is csak ajándékba kaptam

Egyéb ötleteim, javaslataim az újsággal kapcsolatban (már azon kívül, persze, hogy Vári Zoli haladéktalanul kezdje meg az AR-kódok közlését):

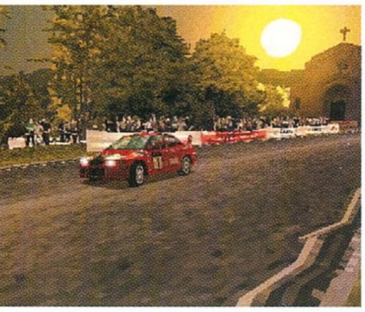
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

Címünk: Playtime! Vogel Publishing, Budapest 3. Pf. 210. 1300

MENTŐÖV

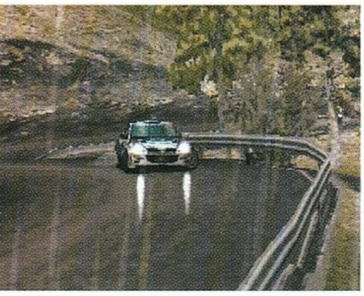
COLIN MCRAE RALLY

Tisztelt Playtime Team!
Egy kis segítséget kérnék, mert elakadtam az alábbi játékokban.
Colin McRae Rally 1 / Championship – Intermediate
Colin McRae Rally 2 / Championship – Intermediate
Driver 2 / 12. pálya
Ha lehetséges, kérem küldjenek kódot.
Vass Sándorné, Nagykanizsa



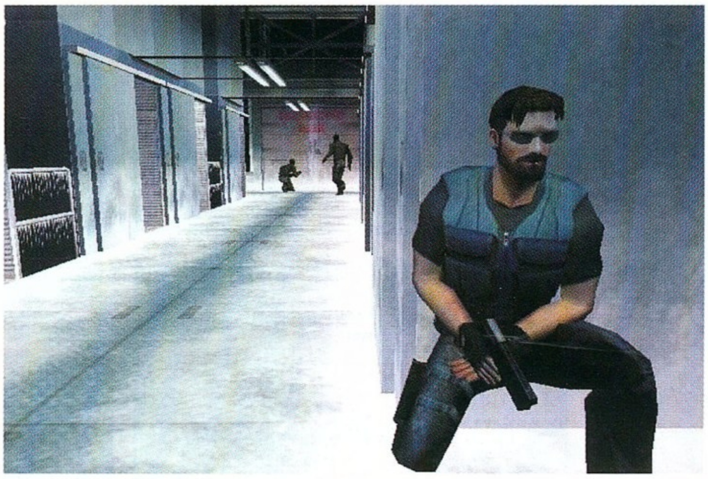
Pályakódok, így például olyan kód, ami átviszi a játékot az adott bajnokságon, nem léteznek semelyik Colin McRae Rallyhoz, de azért akad egy-két ide passzoló kód.

Colin McRae Rally:
Névnek írjuk be az alábbiakat:
SHOEBOXES – Az összes kocsi
OPENROADS – Az összes pálya



Colin McRae Rally 2:
A „Create New Driver Profile" képernyőn üssük be a következő kódokat (majd aktiváljuk őket Cheat képernyőn):
ONECAREFULOWNER – Az összes kocsi
HELLOCLEVELAND – Az összes pálya

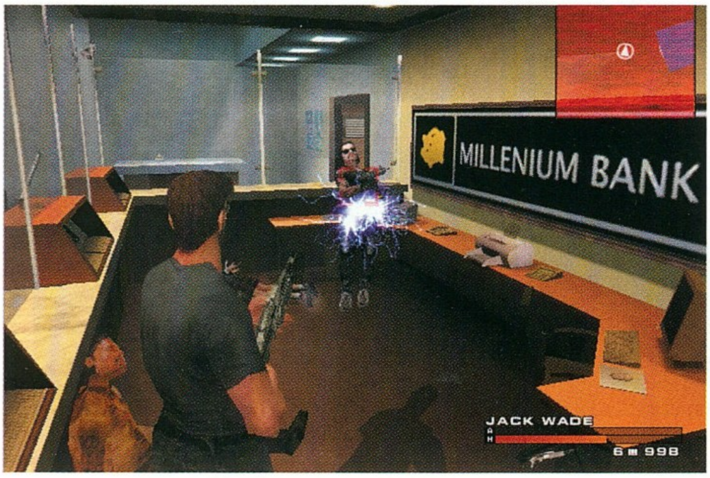
A Driver 2-höz nem tudunk semmiféle csalókódról. Maximum a 2000/01 számunkat tudjuk felajánlani segítségül, ahol a végigjátszásban pontosan leírtuk, mit kell tenni az egyes küldetésekben.



HEADHUNTER

Kedves szerkesztőség!
Segítséget szeretnék kérni a Headhunter nevű DC-s játékhoz. Elakadtam a bankban a 2. főellenségnél. Ez az a rész, ahol a főellenség egy golyóálló ajtó mögött van és onnan küldi rám a pókjait. Azt észrevettem, hogy a pókok közelében felvillan az „A" gomb használata, de nem tudok mit kezdeni vele. Ja és az életcsíkja egy bizonyos „Safety door"-nak van. Ha valami tárgyra lenne szükség, akkor is jó lenne, ha leírnátok, hogy hol lehet azt megtalálni...

Nincs tárgyra szükség. Annyi a dolog trükkje, hogy a pókok két lövéstől pukkadnak szét, egytől viszont csak megbénulnak. Bénítás után lehet odamenni hozzájuk, s akkor az „A" gombot lenyomva távirányíthatjuk őket. Nem egyszerű a dolog, mert Ramirez mindig három pókot küld egyszerre, s ha egyik is eltalál minket, felére csökken az energiánk. Célszerű tehát az első kettőt szaporán kilőni, és a harmadikat bénítani. A pókkal azután azt a biztonsági ajtót kell becélozni, ami mögött Ramirez bujkál. Jó reflexekkel kell rendelkezni, mert roppant gyors a pók, s az ajtó eltalálásához még fel is kell ugrani vele. Kb. 5-6 pókkal intézhető végül el.



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

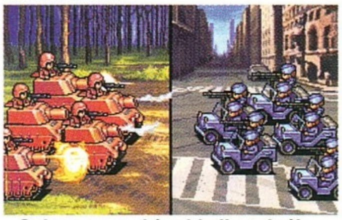
S.O.S.!
Kedves Playtime!-team!
Elméletileg már a Soul Reaver 3-ban kalandozom, ám gyakorlatilag sehol sem vagyok, magyarul: ELAKADTAM!
Ez úton szeretném segítségeteket kérni, ha nem nagy gond. Ugye nem! Eddigi helyzetem a Soul Reaver-ben: Legyőztem Melchiah-t és megvan az erő jegye. Legyőztem Kaint az első összecsapásban, és megszereztem a kő jegyét, no és még Zephon is megvolt. (Lehet, hogy nem ebben a sorrendben, de ez most nem lényeges!) Tehát képes vagyok az akadályokon való átjutásra, nálam van a Soul Reaver, és falra mászom (már egy hete az idegtől!!). És most? Hogyan tovább?
Remélem, tudtok segíteni!
Gergely Anna alias: Ancica, Kehidakustány



Már éppen érdeklődni akartam, melyik üzlet az, ahol annyira forró anyagokat árulnak, mint a Soul Reaver 3, amikor rájöttem, hogy a kérdésed a Soul Reaver első részére irányul. Ha jól látom, ott akadtál el, hogy nem vetted észre a megmászható falat a trónteremben, vagyis ott ahol Kainnal megküzdöttél. Azon keresztül juthatsz el a Rahabim klán birodalmába, ahol majd megtanulsz lőni is a Soul Reaverrel, majd átvitt értelemben illetve szó szerint is harangozhatsz Rahabnak, aki úszni tanít meg. Segítségképpen ezen kívül még megjegyezném, hogy az „erők jegyeinek" begyűjtése, tehát az elrejtett oltárok felkutatása nem létfontosságú. Persze nem is árt.

ADVANCE WARS

Hello Playtime!
...az lenne a problémám, hogy az Advance Warsban a mentéseimet nem tudom visszatölteni, mert csak egy „Corrupt Data" üzenet van a mentésem helyén – mit lehet ilyenkor csinálni, hogy kaphatom vissza az állásomat?



Sajnos rossz hírrel kell szolgálnunk, ugyanis az így elvesztett mentések semmilyen módon nem szerezhetők vissza. Az állások egyébként két okból kifolyólag romolhatnak el: vagy a mentés közben kikapcsolódott a masina, vagy egy olyan programról van szó, ami kényes arra, hogy csak jó elemekkel mentsen – azaz amikor a töltöttséget jelző LED már piros, akkor néhány játék képes arra, hogy rosszul mentse el az állást. Az utóbbi eset két játékban fordul elő nagy számban, mégpedig a Golden Sun, illetve az általad is említett Advance Wars esetében (a GS kicsit rendesebb, mert ott ilyenkor csak a tárgyak vesznek el, és a legutóbbi meglátogatott szentélyből folytathatjuk a játékot). Tanácsunk tehát mindössze annyi lehet, hogy ezt a két játékot csak jó elemekkel játsszuk!



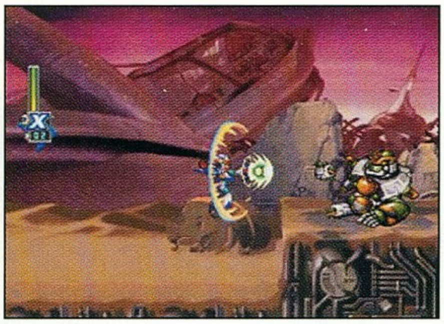
PLAYSTATION CHEATEK

007 Racing



Cheat mód
A mission módban névnek adjuk meg, hogy "MMMQRRQ", s ezzel megnyitjuk a játékhoz az összes kódot. Ha jól ütöttük be a kódot, egy nevetést kell hallanunk.

Megaman X6





X Ultimate Páncélja
A főmenüben üssük be: 3xBal, Jobb. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Zero választása
Meg kell keresni Zerot a teleportokkal, és meg kell küzdeni vele. Miután legyőztük, csatlakozik hozzánk.

Mat Hoffman's Pro BMX

Cheat mód
Pauzáljuk le a játékot, nyomjuk le a Selectet, és üssük be: Háromszög, Kör, Négyzet Háromszög, X, Háromszög. Ha nem hibáztuk el, a pause képernyő megrázkódik.





HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE

Másfajta befejezés

Gyűjtsünk össze 17-et a "Híres Boszorkányok és Mágusok" kártyákból.

Játszadozás a főmenüben

A főmenünél Háromszöget nyomva villámcsapást okozhatunk.

Titkos helyek felkutatása

Ha egy olyan könyvespolchoz érkezünk, ami nem megmászható, nyomjuk meg a Négyzetet, s azzal a polc megnyílik. Különböző érdekes dolgokra bukkanhatunk így. Kívül a kastély falán szintén találhatunk ilyen helyeket. Onnan vehetjük őket észre, hogy kicsit világosabb színűek.

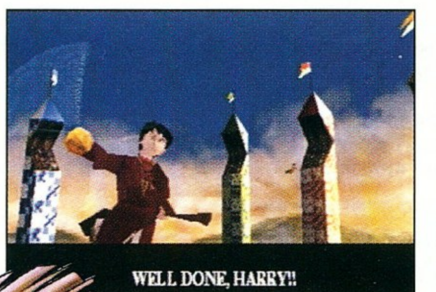
Bertie Bott mindenízű drazséi

Gyűjtsük össze a drazsékból az alábbi mennyiségeket, s azzal különféle dolgok kerülnek elő a képek mögül Hogwartsban - azaz Roxfortban.
50 sárga drazsé: Nimbus 2000
70 kék drazsé: kesztyű a quidditchhez
80 zöld drazsé: kártya
100 piros drazsé: haladó Flipendo

Sakk

Az alábbi lépéseket kövessük a sakkozó szinten:
1. szint: Világos, Jobb, Bal, Jobb, Bal.
2. szint: Sötét, Fel-Bal, Le-Jobb, Bal.
3. szint: Világos, Fel-Bal, Fel-Bal, Fel-Bal, Le-Jobb, Le-Jobb

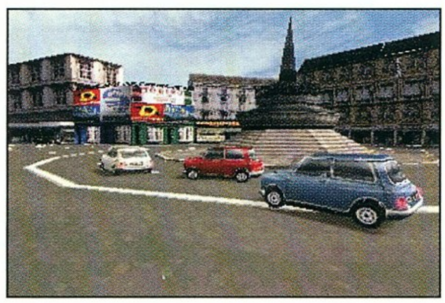






The Italian Job

Cheat mód
A főmenüben üssük be: Háromszög, Háromszög, Kör, Háromszög, Kör, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög.



A pályák megnyitása
Pauzáljunk a career módban, majd az R1-et nyomva tartva üssük be: Háromszög, Bal, Bal, Háromszög, Kör, Fel, Fel, Négyzet.

Lamborghini Miura
Teljesítve a játékot lesz választható a Lamborghini Miura a free ride módban.



PLAYSTATION 2 CHEATEK

18 Wheeler: American Pro Trucker

Bónusz parkoló-szintek
Teljesítsük mind a négy parkoló-szintet, mire egy új szintet kapunk, azt teljesítve pedig még egy hatodikat is.

Baldur's Gate: Dark Alliance

Cheat mód
Játék közben tartsuk lenyomva az L1 + R2 + Bal + Háromszöget, majd nyomjunk egy Startot. Ezzel egy cheat menüt aktiválunk "Invincibility" (sérthetetlenség) és "Level Warp" (pályaválasztás) opciókkal.



Szuper karakter
Játék közben tartsuk lenyomva az L1 + R2 + R3 + Balt, majd nyomjunk egy Startot.

Drizzt választása
A főmenüben tartsuk lenyomva az L1 + R1-et, s nyomjuk le az X + Háromszöget egyszerre. Amúgy Drizzt előhozásához végig kéne játszani a játékot extrém nehézségi fokozaton.

A cuccok megkétszerezése
Mentsük el a játékot, majd dobjunk el mindent, amiből majd kettőt akarunk. Ezután nyomjunk egy Startot, és menjünk rá a karakterváltoztatásra. Importáljuk be a kimentett karakterünket, mire az az összes cuccával együtt fog megjelenni, s felvehetjük vele az eldobott dolgokat. Mindezt kombinálhatjuk azzal, hogy a mentés után egy Recall Potiont használva visszatérünk az Elfsong fogadóba, s ott hajtjuk végre a procedúrát: így rögtön pénzzé is tehetjük a megduplázott dolgokat.

Feltámasztás a multi-player módban
Ha az egyik játékos meghal, a túlélő menjen el a legutoljára elhagyott mentési ponthoz, mire a fénybe lépve a halott feltámad. Nála lesz minden cucca - igaz, hit pointokból viszont csak félig regenerálódik.

Batman: Vengeance

Cheat mód
A főmenünél üssük be: L2, R2, L2, R2, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Az összes power mozdulat és 120 teljesítménypont
A főmenünél üssük be: L1, L1, R2, R2, L2, R2, L1, R2. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Örök bilincs
A főmenünél üssük be: Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, L2, R2, R2, L2. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.



Örök Batlauncher
A főmenünél üssük be: Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, L1, R1, L2, R2. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Cricket 2002

Szuper ütőjátékos
A főmenüben válasszuk az "Inside EA Sports" opciót, majd azon a képernyőn üssük be: R2, Kör, L2, R1, Select. Ha jól ütöttük be a kódot, azt egy üzenet jelzi. Játék közben ezek után nyomjuk le az L1-et egy power shothoz.



Dark Summit

Extra pontok
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Háromszög, Négyzet, L1, Kör, R1, X, R1, X. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk, és 9,100,000 pontunk lesz.

Az összes deszkás
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Háromszög, Négyzet, L1, Kör, R1, X, R1, Háromszög. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

A challenge-ek mind teljesítve vannak
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Háromszög, Négyzet, L1, Kör, R1, X, R1, Négyzet. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.



Az Alien aktiválása
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Háromszög, Négyzet, L1, Kör, R1, X, R1, X. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Lövöldözés
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Négyzet, Kör, Háromszög, R1. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk, s ezek után az R2-vel lőhetünk.

Lassított mód
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Négyzet, Kör, Háromszög, L1. Ezek után ugrás közben nyomjuk le az L1 + R1-et.

Dropship: United Peace force

Különböző csalások
Menjünk a főmenüből az Classfied Files>Unlock ponthoz, ott írhatjuk be az alábbi kódokat:
TEAMBUDDIES - Isten mód
BLASTRADIUS - Örök lőszer
KINGSLEY - Az összes küldetés

GRAN TURISMO CONCEPT 2001 TOKYO

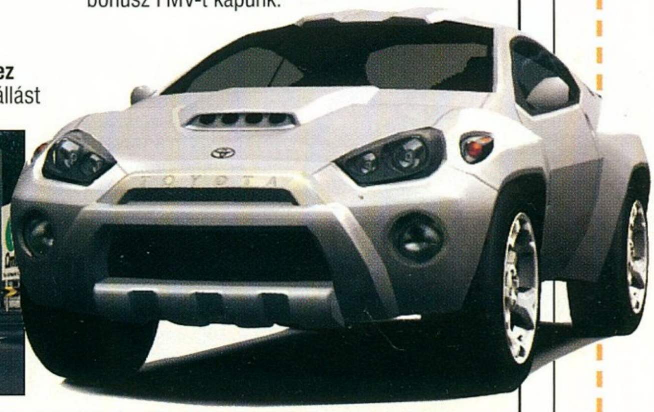
Ace mód
A nehézségi szint választásánál tartsuk lenyomva az L1 + R1-et, míg az "Ace" mód meg nem jelenik.

Az összes jogsi
Teljesítsük a Toyota Pod Eventet.

Extra lóvé a Gran Turismo 3 A-Specchez
Teljesítsük a játék 50%-át, s ezzel egy állást nyerünk a GT3 A-Specchez 1.000.000.000 credittel.

Bónusz FMV bejátszások
Teljesítsük a játékot 100%-ra, s ezzel két bónusz FMV-t kapunk.





PLAYSTATION 2 CHEATEK

Dynasty Warriors 3

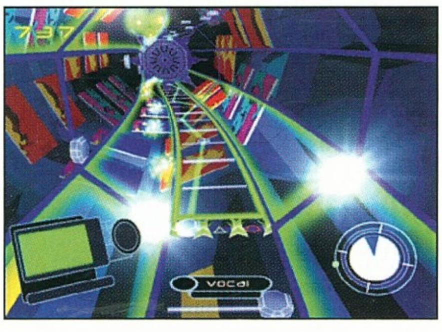
Titkos befejezés
Menjünk az options képernyőhöz a főmenüből, ott válasszuk az "Opening Edit" opciót, és menjünk rá a Replay-re. Ezután tartsuk nyomva az L1 + L2 + R1 + R2-t, és nyomjunk egy X-et.



Fantavision

Cheat mód
Az options képernyőn tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt, és üssük be: X, Fel, X, Fel, Le, Négyzet.

Frequency



Cheat mód
A címképernyőn üssük be: Le, Jobb, Fel, Bal, Bal, Fel, Jobb, Le. Ezek után vihetjük be az alábbi csalások valamelyikét:

Extra autocatcher
Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Jobb, Bal, Fel.

Extra multiplier
Játék közben üssük be: Jobb, Bal, Bal, Jobb, Fel.

MX 2002



Pályaválasztás
Kétjátékos módban induljunk el, majd az egyes játékos az L2 + R1 nyomva tartása közben üsse be a Fel, Le, Bal, Jobb, Háromszög kombinációt, utána pedig a kettes játékos nyomja le egyszerre az L2 + R2 + Háromszög + X gombokat.

Giants: Citizen Kabuto

Különböző csalások
Kódnak írjuk be:
SNIPEME – zöld képernyőt kapni
XTRASEE – elülső kamera
FALLOUT – örök lőszer
DOROTHY – szivárványok
ANGRY – vörös képernyő
38HK – örök Jet Pack
UDDOIT2 – kék képernyő
ALPUN – Cheat Menü
MOLITOR – sérthetetlenség
BGDA - örök mana
MBP4UJP – az összes küldetés

Grand Theft Auto 3

Dodo gép
Játék közben vigyük be: Jobb, R2, Kör, R1, L2, Le, L1, R1. Ha nem hibáztuk el, egy üzenet jelenik meg.

Örök lángszóró
Oltsunk el húsz tüzet mindhárom szigeten (tehát összesen hatvanat), s ezzel egy örök lángszóróikont kapunk a rejtekhelyünkhöz. (Nem egyazon tűzoltó járgánnyal kell egyszerre.)

Örök életerő ikon
Mentsünk meg ötven embert a mentős küldetések során, s ezzel örök életerőikont kapunk a rejtekhelyünkhöz. (Nem egyszerre kell megmenteni őket.)

Örök adrenalinprula
Mentsünk meg ötven embert a mentős küldetések során, s ezzel örök adrenalinpirulát kapunk a rejtekhelyünkhöz. (Nem egyszerre kell megmenteni őket.)

Rendőr kenőpénz
Amennyiben 45 bűnözőt elcsípünk rendőrködés közben, egy állandó kenőpénz-ikont kapunk a rejtekhelyünkhöz.

Gyorsabb taxik
Vigyünk el 100 utast a taxi-módban, s ezzel gyorsabb taxikat kapunk Borgnine-nál, Harwoodban a Portland szigeten.
Bónusz Buggy



Teljesítsük a Maffia küldetéseket a story módban. Ezután térjünk vissza Portland-be, a Diablo parkolóba (oda, ahol korábban telefonon vállalhattunk el küldetéseket) 19:00 és 24:00 között, s ott találjuk azt a buggyt, amit korábban Joey garázsában láthattunk. Mindig ugyanott jelenik meg, és mindig más színben.

Gyógyulás élvezetekkel
Amikor benn ülünk egy kocsiban, guruljunk oda egy prostituált mellé. Álljunk meg, mire a lányka behajol az ablakon, és alkudozás veszi kezdetét. Amikor az éjszakai pillangó egy idő után beszáll, hajtsunk egy elhagyatott környékre (a rejtekhelyünk tökéletesen megfelel), parkoljunk le, de ne szálljunk ki. Úgy két másodpercen belül félreérthetetlen jelei mutatkoznak, hogy a kocsiban történik valami, s ezzel 40-50 egységnyivel gyarapodik az energiánk. A végén a prosti kiszáll, de persze előbb elkéri azt, ami jár. Ha túl soknak találjuk az árat, megpróbálhatjuk visszavenni, de persze nem kapjuk vissza némi küzdelem nélkül. Egy éjszaka egyszer vihetünk el egy „dolgozó nőt", de ha mindig másikat keresünk, a határ csak a csillagos ég. Elméletileg az életerőnk maximum csak 100-ig tölthető fel, de ezzel a módszerrel akár 125-re is feltornázhatjuk.

Lotus Challenge



Befejezés bónuszok
Teljesítsük az összes chellenge-et Jackkel és Zoeval egyaránt, és végezzünk az első helyen valamennyi bajnoki futamon: így nyithatjuk meg az összes kocsit és a reverse módot.

Motor Mayhem

Télapó sipkák
Állítsuk át a PS2 óráján a dátumot valahova december 21 és 25 közé.

Max Payne

Örök lőszer
Pauzáljuk le a játékot és üssük be: L1, L2, R1, R2, Háromszög, Négyzet, X, Kör.

8 fájdalomcsillapító pirula
Pauzáljuk le a játékot és üssük be: L1, L2, R2, R1, Háromszög, Kör, X, Négyzet.

Újabb nehézségi szintek
A "Fugitive" nehézségi szint teljesítésével megkapjuk a "Dead On Arrival" és a "The New York Minute" szintet.

MX Rider

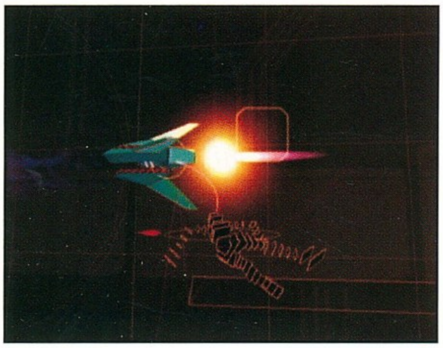
Az összes pálya
Adjuk meg névnek, hogy "ATARI" a championship módban.

Rez

Az Area 5 megnyitása
Érjünk el 100%-os rangsorolást az Area 1-től az Area 4-ig.

A Lost Area
Teljesítsük az Area 5-öt az alapjátéknál, avagy töltsünk el a játékkal több mint öt órát.

PLAYSTATION 2 CHEATEK



Trancemission
Érjünk el első helyezést a Lost Areanál.

Bónusz score attack helyszínek
Különböső helyszínek nyílnak meg a score attack módban, miközben teljesítjük az alapjáték pályáit.

Bónusz sugár típusok
Különböző bónusz sugár típusokat kapunk a scor attack mód helyeinek eltérő kombinációit teljesítve. Mindig újat kapunk minden öt után. Miután az összes helyszínt már 30-szor teljesítettük, megkapjuk az összeset.

Új nézetek
Érjünk el első helyezést a score attack mód pályáin minél többször. Attól függően, hogy menynyi helyszínen sikerült, az alábbiak szerint kapunk új nézeteket:
Közeli nézet - két helyszínen
Távoli nézet - három helyszínen
Dinamikus nézet - négy helyszínen
First Person nézet - öt helyszínen

Újfajta megjelenés
Másképpen nézhetünk ki, ha 100%-os rangsorolást érünk el a helyszíneken.Attól függően, hogy mennyi helyszínen sikerült, az alábbi dolgokat nyithatjuk meg:
Zero Form és második player skin - legalább egy helyszínen (vagy játsszunk öt órát)
Harmadik player skin - két helyszínen
Negyedik player skin - három helyszínen
Ötödik player skin - négy helyszínen
Végső player skin - öt helyszínen (vagy játszszunk kilenc órát)
Morolien player skin - az összes helyszínen (vagy játsszunk tíz órát)

Boss Rush mód
Érjünk el 95%-os rangsorolást az Area 1-től az Area 5-ig.

Halhatatlan mód
Teljesítsük a Direct Assault - Trance opciót a beyond mode menüből.

Over Drive Infinity
Legyünk elsők a Boss Rush módban.

Soldier of Fortune

Örök muníció
Menet közben hozzuk elő az objective képernypt a Selecttel, majd tartsuk lenyomva az R1 + Négyzetet, és nyomjunk egy Balt.

Sérthetetlenség
Menet közben hozzuk elő az objective képernypt a Selecttel, majd tartsuk lenyomva az R1 + L1 + R1 + R2 + Négyzetet, és nyomjunk egy Balt.

Splashdown

Befejezés bónusz
Teljesítsük a játékot hard nehézségi fokozaton: ezzel választható karakterré válik Steve, és megnyílik a Bermuda Triangle pálya.

Rejtett pálya
Gyűjtsünk össze 100 ballont a countdown módban.

Spy Hunter

Különböző FMV bejátszások
Indulásnál válasszunk egy ügynököt, és egy üres helyet. Ezután az alábbiak közül adjunk meg névnek egy kódot, ami (ha nem hibázzuk el) azon nyomban el is tűnik, és beírhatjuk a saját nevünket. Utána a bejátszások megnézéséhez lépjünk be a "System Options" menübe, ott válasszuk az "Extras" pontot, illetve a "Movie Player" lehetőséget.
GUNN - Saliva: Spy Hunter Theme FMV
SALIVA - Saliva: Your Disease FMV
MAKING - The Making Of Spy Hunter FMV
SCW823 - Spy Hunter Concept Art FMV
WWS413 - Early Test Animatic FMV sequence

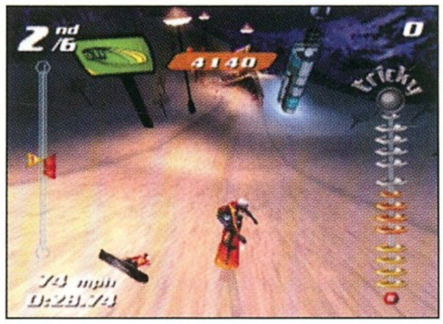


SSX Tricky

Mix Master Mike aktiválása
A címképernyőn tartsuk lenyomva az L1 + R1-et, és üssük be: X, X, Jobb, X, X, Le, X, X, Bal, X, X, Fel. Ha jól ütöttük be, egy hangot kell hallanunk, s bármelyik karaktert választva az lecserélődik Mix Master Mike-ra.

Mallora board
A címképernyőn tartsuk lenyomva az L1 + R1-et, és üssük be: X, X, Jobb, Kör, Kör, Le, Háromszög, Háromszög, Bal, Négyzet, Négyzet, Fel. Elengedve az L1 + R1-et egy hangot kell hallanunk, majd ha Eliset választjuk, nála lesz a Mallora Board - egy kék szereléssel egyetemben.

Ragadós deszkák
A címképernyőn tartsuk lenyomva az L1 + R1-



et, és üssük be: Négyzet, Négyzet, Jobb, Háromszög, Háromszög, Le, Kör, Kör, Bal, X, X, Fel. Elengedve az L1 + R1-et egy hangot kell hallanunk - legalábbis ha jól csináltuk.

Új karakterek
Nyerjünk arany medált a world circuit módban az alábbiak szerint:
Brodi - egyet
Zoe - kettőt
JP - hármat
Kaori - négyet
Marisol - ötöt
Psymon - hatot
Seeiah - hetet
Luther - nyolcat

Summoner

Az összes varázslat
A címképernyőn tartsuk lenyomva az R2-t, és üssük be: Kör, Négyzet, Kör, Háromszög, Kör, Háromszög. Ekkor az "I gotcha" üzenetet kell hallanunk.

PROJECT EDEN



Cheat mód
Játék közben nyomjuk le az X-et, vagyis hozzuk elő a team menüt. Tartsuk lenyomva a Selectet, nyomjuk felfelé a bal analóg kart, és forgassuk körbe azt az órajárással megegyező irányba háromszor, majd közvetlenül utána az ellenkező irányba szintén háromszor (továbbra is nyomva tartva a Selectet). A figuránk mindeközben futkározik, de ez ne foglalkoztasson minket. A behozott menüben észre vehetjük, hogy megjelent egy új ikon a képernyő jobb alsó sarkában: erre menjünk rá, és az X-szel aktiváljuk. Az ekként elővarázsolt cheat menüben teljes fegyverzetet, örök életerőt, örök fegyverenergiát kapcsolhatunk be, avagy az utolsó szinthez ugorhatunk, illetve pályát választhatunk.

■ GAME BOY ADVANCE CHEATEK

Alienators: Evolution Continues

Pályakódok

2	MDKMZKCC
3	BHSZSKTC
4	ZKTSHKMC
5	JLPFDKHB
6	HMDBRKCB
7	GLDKLKZB
8	GLPKLKRB
9	GLDJBKKF
10	GLPJBKFF
11	GLDKBKZF
12	GLPKBKRF
13	GLDJLKHD

Batman: Vengeance

Pályakódok

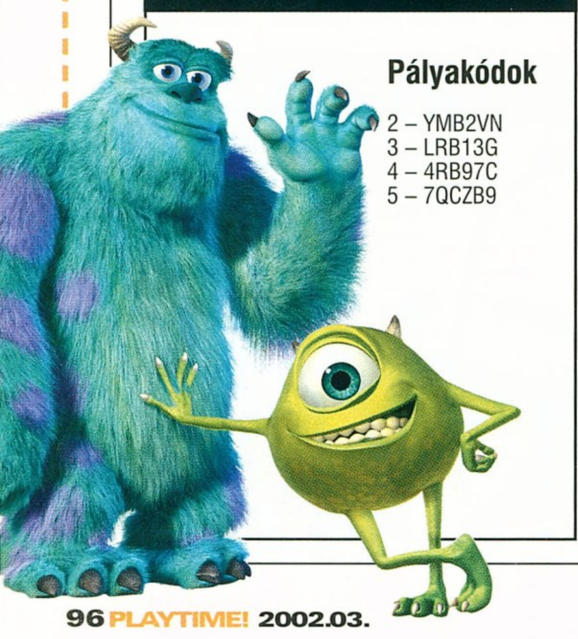
2	GOTHAM
3	BATMAN
4	BRUCE
5	WAYNE
6	ROBIN
7	DRAKE
8	BULLOCK
9	GRAYSON
10	KYLE
11	BATARANG
12	GORDON
13	CATWOMAN
14	BATGIRL
15	ALFRED

Ecks vs. Sever

Szintkódok

Szint	Ecks	Sever
2	EXTREME	SEVERE
3	EXCITE	SURVIVE
4	EXCAVATE	SAVANT
5	EXCALIBUR	SUFFER
6	EXTORT	SULPHER
7	EXPIRE	SERVE
8	EXACT	SEETHE
9	EXHALE	SEVERAL
10	EXHUME	SEVERANCE
11	EXONERATE	SAVAGE
12	EXPEL	SACROSANCT

■ MONSTERS INC.



Pályakódok

2 – YMB2VN
3 – LRB13G
4 – 4RB97C
5 – 7QCZB9



Multiplayer szintkódok
VULNERABLE
VORACIOUS
VENDETTA
VIOLATE
VINDICATE
VESUVIUS

F-14 Tomcat

Pályakódok

Szint	Novice	Ace
2	DHGJ KLFF	XDFT RLFF
3	GSDF BFPT	KJTR DBPT
4	RRHC FDVM	RVBP ZJVM
5	BPSX FDNF	BMNQ YLNF
6	LDFS DTKQ	LFMS DNBQ
7	PXSB SZNJ	PGHP CZNJ
8	DKXZ GZQK	DKDG BPQK
9	GKQB GHCT	GSYP ZLCT
10	DTRH RPFJ	DCZX RPQR
11	WZPK JYZX	WRTN JYSX
12	JDZF LKFV	JDPQ MLRT
13	SPNG DRRG	SPBX BMRG
14	SFGF JHDH	SPXP RGDH
15	LPFH PRFZ	LPFG NBGZ
16	TDKZ XSHX	TQWJ GZHN
17	DGBV KMNB	BGJK SZPQ
18	KJHG RJCB	PLMN HRTY
19	VBMQ RWTP	GLMR TRRC
20	LKFD SPBV	NHDJ PBCX
21	NHDC DKPM	LCML FLTC

Inspector Gadget: Advance Mission

Pályakódok

*7*MM14	Statue Of Liberty: In The Statue
*3HMLI4	Statue Of Liberty: The Flame Of Liberty
R3*3M64	The Tower: The Tower Keeps Watch
R7H3L64	The Tower: The Lift
*CH3L24	The Tower: Higher Than Anything
*H*3M24	The Great Wall: At The Foot Of The Great Wall
R5*3MR4	The Great Wall: On The Great Wall
*3RM33P	Big Ben: The Palace
RHRM37P	Big Ben: The Top
RC7M27P	Egypt: The Valley Of The Kings
*9R33XP	Egypt: The Great Pyramid

Midnight Club: Street Racing

Az összes verseny megnyerése Emilioval
Kódnak írjuk be: NIML

Az összes verseny megnyerése Larryvel
Kódnak írjuk be: GTBP

Az összes verseny megnyerése Keikoval
Kódnak írjuk be: LGKG

Az összes verseny megnyerése mindegyik versenyzővel
Kódnak írjuk be: LAPC

Mortal Kombat Advance

Human Smoke választása
Teljesítsük a játékot warrior szinten, majd új játék indításánál álljunk rá az ismeretlent jelző helyre a karakterválasztásnál.

Motaro választása
Teljesítsük a játékot master szinten, majd új játék indításánál álljunk rá az ismeretlent jelző helyre a karakterválasztásnál.

Shao Kahn választása
Teljesítsük a játékot supreme szinten, majd új játék indításánál álljunk rá az ismeretlent jelző helyre a karakterválasztásnál.

Planet Of The Apes



Pályakódok

Szint	
2	64N4HY
3	F5BMGF
4	B1SKZR
5	76FNHB
6	P7GRXK
7	6B7VM#
8	QK6293
9	JDDUTJ
10	046PJ#
11	3#9QLS
12	C12KYY
13	CBCYPH

Pocky And Rocky



Expert mód
A címképernyőn üssük be: Fel, Le, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Le, Fel, Select, és végül egy Starttal indítsuk a játékot.

GAME BOY ADVANCE CHEATEK

Rocket Power: Dream Scheme



Pályakódok

Ocean Shores Beach teljesítve	4GWD!KL1
Mad Town teljesítve	MFKGTB!R
Elementary School teljesítve	2V74BFDG
Town Square teljesítve	6!LN99V5
Neighborhood teljesítve	?FXX6BLJ
Spooky Woods teljesítve	2L!DZHS8

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

Az összes deszka és pálya Shaun Palmernek
Kódnak adjuk meg, hogy "QFJ7MP9N?5CM4" vagy "FR5RNR?M?KLHJ".

Az összes deszka és pálya Shaun White-nak
Kódnak adjuk meg, hogy " 81S3196R88GQ1 "

Az összes deszka és pálya Shaun Palmernek és Shaun White-nak
Kódnak adjuk meg, hogy " SSK203?137VJ8 "

Sponge Bob Squarepants: SuperSponge

Szintkódok

1	BGNR
2	CLMB
3	KVNF
4	WKGA
5	DFVJ
6	NGPS
7	WMCV
8	XNAD
9	HPJQ
10	QHDG
11	WFXM
12	MNTL
13	QGAV
14	LXHK
15	HGCD
16	CNXK
17	LKKV
18	PVHS
19	JAST
End	WMBT

Spyro: Season Of Ice

Pályaválasztás
Amikor a "Press Start" felirat megjelenik a címképernyőn, üssük be: Le, Le, Fel, Fel, Bal, Jobb, Fel, Le.

A portálok megnyitása
Amikor a "Press Start" felirat megjelenik a címképernyőn, üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Fel, Le, A.



99 élet
Amikor a "Press Start" felirat megjelenik a címképernyőn, üssük be: Bal, 3xJobb, Le, Fel, Jobb, Fel, A.

Örökélet a Sparx világokban
Amikor a "Press Start" felirat megjelenik a címképernyőn, üssük be: Le, Fel, Fel, Le, Bal, Jobb, Jobb, Bal, A.

Örök fegyverek a Sparx világokban
Amikor a "Press Start" felirat megjelenik a címképernyőn, üssük be: Le, Jobb, Fel, Bal, Bal, Fel, Jobb, Le, A.

Extra sparx fegyverek
Amikor a "Press Start" felirat megjelenik a címképernyőn, üssük be: Jobb, Fel, Jobb, Bal, Le, Fel, Bal, Le, A.
Ezután az alábbi kombókat használhatjuk a Sparx világokban:
Sérthetetlenség pajzs: Fel + Select.
Bomba: Jobb + Select.
Géppuska: Bal + Select.
Célkövetős bomba: Le + Select.
Az összes kulcs: L + Select

Tony Hawk's Pro Skater 2

Cheat menü az options menüben
Pauzáljuk le a játékot, majd miközben nyomva tartjuk az R-t, üssük be: B, A, Le, A, Start, Start, B, A, Jobb, B, Jobb, A, Fel, Bal. (Avagy a főmenünél vigyük be ugyanezt.)

Pályaválasztás
Pauzáljuk le a játékot, majd miközben nyomva tartjuk az R-t, üssük be: A, Start, A, Jobb, Fel, Fel, Le, Le, Fel, Fel, Le. (Avagy a főmenünél vigyük be ugyanezt.)

Pályaválasztás és maximum pénz
Pauzáljuk le a játékot, majd miközben nyomva tartjuk az R-t, üssük be: B, A, Bal, Le, B, Bal, Fel, B, Fel, Bal, Bal. (Avagy a főmenünél vigyük be ugyanezt.)

Repülő mód
Pauzáljuk le a játékot, majd miközben nyomva tartjuk az R-t, üssük be: Bal, A, Start, A, Jobb, Fel, Start. Ezek után a levegőbe emelkedve az A-val, illetve a B-vel tudunk repülni.

Mindy választása
Pauzáljuk le a játékot, majd miközben nyomva tartjuk az R-t, üssük be: A, Bal, Bal, Fel, Jobb, B, A, Start. (Avagy a főmenünél vigyük be ugyanezt.)

Spider-Man választása
Pauzáljuk le a játékot, majd miközben nyomva tartjuk az R-t, üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A, Start. (Avagy a főmenünél vigyük be ugyanezt.)

Spider-Man Wallcrawl választása
Pauzáljuk le a játékot, majd miközben nyomva tartjuk az R-t, üssük be: Jobb, A, Le, B, A, Start, Le, A, Jobb, Le. (Avagy a főmenünél vigyük be ugyanezt.)

Az idő lenullázása
Pauzáljuk le a játékot, majd miközben nyomva tartjuk az R-t, üssük be: Bal, Fel, Start, Fel, Jobb. (Avagy a főmenünél vigyük be ugyanezt.)



Másfajta vér
Pauzáljuk le a játékot, majd miközben nyomva tartjuk az R-t, üssük be: Start, A, Le, B, A, Bal, Bal, A, Le. (Avagy a főmenünél vigyük be ugyanezt.)

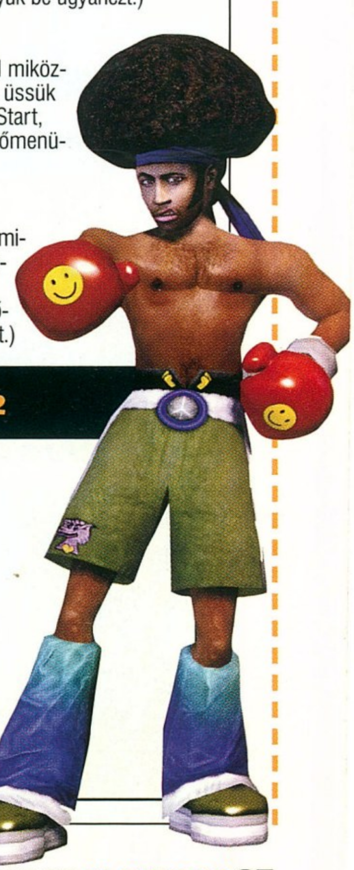
Disco zoom
Pauzáljuk le a játékot, majd miközben nyomva tartjuk az R-t, üssük be: Bal, A, Start, A, Jobb, Start, Jobb, Fel, Start. (Avagy a főmenünél vigyük be ugyanezt.)

A vér kikapcsolása
Pauzáljuk le a játékot, majd miközben nyomva tartjuk az R-t, üssük be: B, Bal, Fel, Le, Bal, Start, Start. (Avagy a főmenünél vigyük be ugyanezt.)

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND2

Kódok

Afro Thunder	$KBBNGGG$C37G
Angel "Raging" Rivera	$8DNNGGG$C7JB
Jet "Iron" Chin	$WF7PGGG$C779
Joey T.	$2KPWGGG$C7YZ
Johnny "Bad" Blood	$KHJPGGG$C3XX
Lulu Valentine	$WWNVGGG$C3KJ
Mama Tua	$8GZTGGG$C76J
Michael Jackson	$MNXVGGG$C37Z
Robox Rese 4	$4JPWGGG$C779
Rumble Man	$6LNZGGG$W7G7
Shaq	$HMBNGGG$C361





GAMEBOY ADVANCE SAROK

GOLDEN SUN

ARANYAT ÉR!

KIADÓ **NINTENDO**
FEJLESZTŐ **CAMELOT SOFTWARE PLANNING**

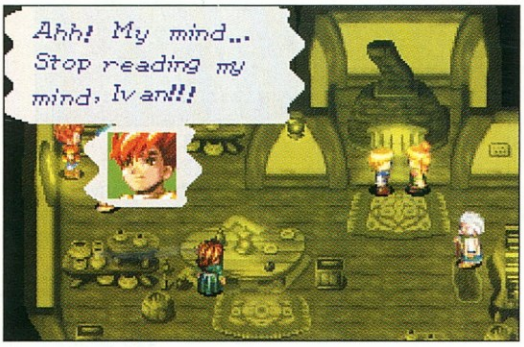
Mit is mondhatnék? Szerencsések vagyunk, GBA-ra mostanában fantasztikus, sőt zseniális programok érkeznek! Múlt hónapban az Advance Wars zabálta fel minden szabadidőnket, most ezt a feladatot a Golden Sun látja el. A program tulajdonképpen nem sokban különbözik a SNES-korszak 2D-s szerepjátékaitól (Dragon Quest-, Final Fantasy- vagy Breath of Fire-sorozat) – viszont az, hogy egy hordozható kis gépen bárhol játszhatunk vele, még az említetteknél is szimpatikusabbá teszi.

A játékban egy Isaac nevű fiatal fiú (a japán verzióban Robinnak hívják) kalandjait kell figyelemmel kísérnünk, őt kell terelgetnünk azon az úton, aminek a vége – sokadszorra – a világ megmentése lesz. Isaac egy barátjával, Garettel vág neki a kalandnak, hogy kiszabadítsák barátnőjüket, Jennát, és visszaszerezzék az elemek három elrabolt kövét. És akkor legyünk is túl a feketelevesen rögtön az elején: a történettel akadnak azért problémáim. Nem magával a sztorival, hiszen annak ellenére, hogy kicsit gyerekes (a falu bölcsei két kelekótya tizenévesre bízzák a világ megmentésének nehéz feladatát, és az útra mindössze egy szál gyógyító növényt adnak…), jól meg van írva, van benne pár meglepő momentum is – a probléma az, hogy túl lassan bontakozik ki. A játék eleje elképesztően vontatott, az első három óra tulajdonképpen azzal telik, hogy olvassuk a falu lakóinak szövegeit, és ingerülten nyomogatjuk a gombot, hogy végre mi is csinálhassunk valamit. Hiába érdekes, ami történik, ha egyszerűen semmit nem tudunk tenni – és ráadásul párbeszédek közben menteni sem lehet, ezért időhiány esetén ne kezdjünk bele a játékba! Szerencsére miután kijutottunk a falunkból, a helyzet megváltozik: a világtérképen kóborolva a tucatnyi város és egyéb helyszín között kell vándorolnunk, mindenféle mellékküldetéseket kell megoldanunk, miközben egyre közelebb jutunk igazi célunkhoz.

A csaták véletlenszerűek, és a rendszer egyébként sem tartogat túl sok meglepetést – legalábbis a játék elején. Karaktereink – maximum hárman – felsorakoznak az egyik oldalon, a szörnyek (ők többször ennyien is lehetnek) a másikon, aztán körökre osztva cselekedhetünk. Alapból tudunk támadni, védekezni, tárgyakat használni, illetve megpróbálhatunk menekülni a csatából. Ahogy karaktereink erősödnek, úgy sajátítják el a mágia művészetét (a program ugyan Psyenergynek hívja, de mi ne dőljünk be ennek: ez színtiszta mágia!), a varázslatok legnagyobb része természetesen harcban használandó. A harccal kapcsolatban még egy megjegyzés: figyelnünk kell arra, hogy egy körben mindenki csak azt tudja támadni, akit kijelöltünk neki – ha











ZSEBHÍRADÓ

Pokémon GBA

Egyelőre csak ezen a néven emlegeti a Nintendo a világ egyik legsikeresebb játéksorozatának következő részét. A játék az év végén fog megjelenni Japánban, és a tervek szerint ezt igen gyorsan fogja követni az angol nyelvű változat. Az új játékban 350-nél is több Pokémon lesz, az új lényeket a nemsokára debütáló negyedik Pokémon-filmben lehet megismerni. Pikachu mellett mindenesetre két igen fontos lény lesz: Latias és Latios.

Shinig Soul

A Sega eddigi legnagyobb dobása GBA-n (a Sonic Advance mellett) ez az RPG lesz. A program érdekessége, hogy leginkább akkor élvezetes, ha négyen játszunk vele. Ilyenkor tulajdonképpen olyan lesz, mint a Diablo: a város körül kószálva kell leverni a szörnyeket, gyűjtögetni a varázstárgyakat.



Persze lesz egyjátékos mód is, de bevallottan nem lesz túl kidolgozott a története. Japánban márciusban jelenik meg.

Urban Yeti

A meglehetősen ismeretlen telegames játékkiadó különös szlogennel reklámozza ezt a játékot: „az első jeti kézikonzolon". Ha ettől még nem jöttél izgalomba, akkor azt is elmesélném, hogy egy jetivel kell különböző agyament minijátékokat (frizbi, rafting, csirketaposás) kipróbálnunk. A játék áprilisban jelenik meg.



ZSEBHÍRADÓ

Crash Bandicoot XS

Crash és húga, Coco ezúttal két dimenzióban fogják eltángálni ősellenségüket, Cortexet. A játékban összesen húsz pá-



lya lesz, melyek ötféle környezetben játszódnak (például dzsungelben, a víz alatt vagy éppen a sarkvidéken). A fejlesztők a legnagyobb hangsúlyt a lények animációjára fektették – egyedül Crashnek 1500 animációs fázisa van! Természetesen a szokásos mozgások, illetve tárgyak (TNT-s dobozok, almák) visszatérnek, csakúgy, mint az idióta humor.

Szinte ingyen!

No nem egészen, de az első lépést azért megtette a Nintendo az ingyen GBA felé. Február elsejétől ugyanis egész Európában lecsökkentették a kézikonzol árát, mégpedig 99 euróra, ami jelen árfolyamok mellett 24 000 forintot jelent (na persze nem feltétlenül a sarki boltban). Ehhez jön még egy Advance Wars és egy Golden Sun, és fél évig bármilyen körülmények között jól fogjuk érezni magunkat.

Super Mario Advance 2

Mivel a meglehetősen gyengécske SMA eszméletlen mennyiségben fogyott annak ellenére, hogy ez talán a leggyengébb Mario-program, a Super Mario Bros 2 átirata volt, a Nintendo beleerősített: nemsokára megjelenik a valaha készült legjobb Mario (Super M. World) átirata SMA2 néven. A játékban hét hatalmas világon keresztül kell átküzdeni magunkat, a cuki Yoshi segítségével (ebben a részben találkozhatunk vele először). Európában márciusban várható.



tehát az már a támadás előtt meghal (például egy másik karakter varázslatától), akkor hősünk csak bambán fog állni egy helyben, nem néz más célpont után.

A dolgok tovább bonyolódnak, amikor találkozunk a dzsinnekkel, akik tulajdonképpen idézhető lények, amelyek négy szféra – tűz, víz, szél és föld – egyikéhez tartoznak. Belőlük 28 található szétszórva a világon, és mindenképpen érdemes őket megkeresni, hiszen hatalmas előnyökkel jár, ha rendelkezünk pár ilyen kis szörnnyel. A legnyilvánvalóbb ezek közül az, hogy csatában előhívhatjuk őket a Djinn paranccsal. Ilyenkor – az adott lénytől függően – vagy extrém sebzést okozunk egy lénynek, vagy mi kapunk valamilyen bónuszt (pl. megnő a védekezésünk, vagy éppen a támadásunk). Ha ez megvolt, akkor a dzsinnek „bevethető" állapotba kerülnek: az ekkor megjelenő Summon paranccsal előhívhatjuk az adott szféra szellemét, ami egy rendkívül erős támadást jelent, és ez minden ellenfelünkre hat. Ám ezzel még mindig nincs vége! Lehetőség van ugyanis arra is, hogy több, azonos szférába tartozó dzsinn megidézésével (Djinn-parancs) több energiát gyűjtsünk, és erősebb, többet sebző szellemet idézzünk meg.

Már ez is rengeteget segíthet, ám a dzsinnek további











segítséget is nyújtanak: ha felszereljük őket az egyik karakterünkre (a Djinn menüpont Set parancsával), akkor annak tulajdonságai változnak – javulnak vagy romlanak. Ha azonban több lényt is hozzájuk kapcsolunk, akkor lehetséges, hogy megváltozik az adott hős kasztja, és ezzel képességei is. Isaac például fegyverhordozóként indul, meglehetősen gyenge tulajdonságokkal és erőtlen varázslatokkal. Ha azonban hozzákapcsolunk két földszférájú dzsinnt, akkor lovag lesz belőle, amitől radikálisan javulnak tulajdonságai. Ha mondjuk hét vízszférájú lényt rakunk rá, akkor sámán lesz belőle, aminek következtében ugyan harci tulajdonságai romlanak, viszont erős varázslatokat (Wish, Revive, Potent Cure) kap. Minden karakterünk 22 különféle kaszt tagjává válhat, ha a megfelelő dzsinnekkel szereljük fel őket – így mi választjuk meg, hogy mennyi varázslót, és mennyi harcost szeretnénk. Arra azonban mindenképpen figyelnünk kell, hogy amennyiben „bekészítettük" egy lényünket (azaz a Djinn-paranccsal harc közben előhívtuk), az erre az időre elveszi minden bónuszát, amit a karakternek adott, adott esetben csata közben váltunk kasztot!

Szerencsére azért a játék nem csak harcból áll, hiszen rengeteg helyet kell felkeresnünk, rengeteg mellékküldetést kell végrehajtanunk. Sajnos semmilyen összetett minijáték nincs a játékban (mint mondjuk a Chocobo-nevelés volt a FFVII-ben, vagy a horgászat a BoF3-ban), de így sem fogunk unatkozni. Ráadásul rengeteg logikai feladat is lesz a játékban, amelyek néhány varázslatunkkal vannak összefüggésben. A Move varázslattal például oszlopokat, kődarabokat tudunk arrébb tolni, de például sok ajtót is így találhatunk meg. Amikor az utat levelek zárják el, ott Ivan Whirlwind mágiáját kell alkalmaznunk, így rengeteg titkos helyszínt, ládát lelhetünk.

Szerencsére a Golden Sun technikailag is a legmagasabb szinten van, egyike a legszebb, illetve a legjobb minőségű zenékkel rendelkező GBA-játékoknak. Olyanok, amilyennek lenniük kell: elvarázsolnak, megnyugtatnak – bármilyen asztali konzolra készült RPG-ben elmennének! A hátterek hihetetlen részletességgel lettek megrajzolva, a barlangokban csöpög a víz, a házak tetején ki lehet venni az egyes szalmaszálakat, a folyók csobognak, és egyszerre akár 30 karakter is a képernyőn lehet. A csaták még ennél is elképesztőbbek, ugyanis – akár egy Final Fantasyben – minden cselekedetünket látványos effektek kísérik. A varázslatok megremegtetik az egész képernyőt, a kamera folyamatosan mozog, hol szemből, hol hátulról, hol oldalról mutatja a szörnyeket, de a dzsinnek, elementálszellemek megidézése is gyönyörű lett.

A Golden Sun már a második játék idén, amit egyszerűen lehetetlen abbahagyni, már csak az Advance Wars és emiatt is érdemes megvenni a GBA-t! Vannak ugyan hibái a programnak, viszont annyira élvezetes, annyira szép, hogy mindent megbocsátunk neki. Sőt állítólag, ha végigvisszük a programot, lehetőség nyílik arra, hogy egymás csapatai ellen harcoljunk, ilyenkor aztán tényleg kell taktikázni (ezt személyesen megerősíteni jelenleg még nem tudom, mert a játék irdatlanul hosszú)! A Nintendo is örült a sikernek, ezért a fejlesztők már gőzerővel működnek a második részen, ami körülbelül egy év múlva fog angolul megjelenni. Sőt még holmi GC-verzióról is szólnak pletykák...

GRAFIKA	95 %
HANG	93 %
ÉRTÉK	96%

DOOM

IDŐUTAZÁS 1993-BA

KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **DAVID A. PALMER PRODUCTION**





A Doom egyike azon játékoknak, amelyek fogalommá lettek – még azok is hallottak róla, akiket amúgy korbácsolással sem lehetne videojátékok kipróbálására rávenni. Az id Soft remekműve GBA-n kicsiny jubileumát üli, ez ugyanis a tizedik platform, amin a játék elérhető. A verzió egyébként a PC-s változaton alapul, amihez képest mindössze néhány változást tapasztalhatunk.

Történetet senki ne keressen – a Doom nem erről szólt; a három fejezetre osztott játékban összesen 24 pályán kell vitézül helytállnunk a harcban. Az FPS-ek ősapja nem kecsegtet túl változatos játékmenettel: mindössze annyi a dolgunk, hogy a három színes kulcs/kódkártya, no meg fegyvereink segítségével eljussunk a kijáratig. Az igazi élvezet az öldöklésben van, a jó öreg Doomos szörnyek és fegyverek mind-mind jelen vannak. A boxer, a láncfűrész, a pisztoly, a shotgun, a gépágyú, a rakétavető, a plazmaágyú és végül minden idők leghatékonyabb fegyvere a BFG-9000 (jelentése: Big Fucking Gun) is visszatért, csakúgy, mint a mészárolni való szörnyek; a zombikatonák, az impek, a cacodemonok és a többiek.



Ha valaha is kipróbáltad az eredetileg 1993-ban megjelent játékot, a GBA-változat hihetetlen örömet fog okozni: a pályák – három erősen átdolgozott példány kivételével – ismerősek lesznek, szóval lehet újra megkeresgélni a titkos helyeket! A grafika szinte egy az egyben a nyolc éve megjelent eredeti másolata, mindössze néhány textúra hiányzik, no és a nagyobb tereken hajlamos lelassulásokra a gép. A hangulatot viszont teljes egészében sikerült áthozniuk a készítőknek, kétségkívül ez a program legnagyobb pozitívuma!

Minden multiplayer programok őse nem okoz csalódást (hacsak azt nem tekintjük, hogy mindenkinek kell egy példány a játékból, ezért csak ketten tudtuk kipróbálni), mind a kétjátékos kooperatív-, mind a maximum négy játékost támogató deathmatch mód olyan, mint ahogy azt megszoktuk. Kitűnő választás egy kis nosztalgiázásra, de újoncok is jól ellesznek vele. Szeretettel várjuk a Doom 2-t...

GRAFIKA	89 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	88%

MECH PLATOON

MECHMESTER KERESTETIK

KIADÓ **KEMCO** FEJLESZTŐ **KEMCO**



Igencsak meglepődtünk, amikor megláttuk az első képeket a Mech Platoonból – valós idejű stratégia eddig nem nagyon volt hordozható konzolon (leszámítva néhány, csak Japánban megjelent programot). Meglepetésünk tovább fokozódott, amikor végre kezünkbe kaparintottuk a kicsiny kártyát, ugyanis a programból semmi sem hiányzik, amit e stílusban elvárhatunk.





Adott három különböző nép, velük kell öt különböző bolygón csatáznunk, és a cél természetesen a világuralom. A brigádok nemcsak nevükben különböznek, hanem az egységeik is teljesen eltérőek. A Leon-egységek a hosszú távú támadásokra koncentrálnak, a Tramplerek elképesztően gyorsak, a Minosok pedig kissé tohonyák, de a közelharci képességekben igencsak jeleskednek. A játék elején csak néhány egység áll rendelkezésünkre, ám a laboratóriumban kikísérletezett új alkatrészekkel, valamint az elhullott egységek után maradó romok kikutatásával egyre szélesebb arzenálból választhatunk. Ráadásul azt is nekünk kell eldönteni, hogy az adott küldetésben melyik – általunk ismert – egységgel kezdjünk, illetve mi legyen elérhető a számunkra.

A gyártás nagyon egyszerűen zajlik – háromféle nyersanyagból kell gazdálkodnunk, amelyeket a központi épületben gyártható begyűjtőrobotok termelnek ki. Ahányszor lehetőségünk nyílik valamit építeni, mindig látjuk, hogy mennyi nyersanyagba fog kerülni. Nagyon fontos, hogy a központi épületben tudjuk fejleszteni általános technológiai, katonai és tudományos színvonalunkat, és ez a befektetés nagyon megéri!



A Mech Platoon igazán jól sikerült, könnyen kezelhető (még csapatokat is kialakíthatunk!), jól néz ki (igaz, a nagy csatákban azért lassul), és elképesztően nehéz abbahagyni. Ráadásul ketten is lehet játszani, csak ehhez két kártya kell. Egy jó tanács a végére: mindig építs Laser Base-eket!

GRAFIKA	88 %
HANG	71 %
ÉRTÉK	89%

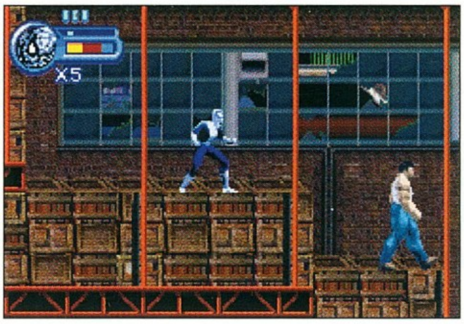
SPIDER-MAN MYSTERIO'S MENACE

SPIDER-MAN MEGINT MEGMENTI A VILÁGOT!

KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **VICARIOUS VISIONS**

Akik kedvelik a képregényekkel híressé vált szuperhősöket, azok manapság a mennyekben érezhetik magukat. Az Activision – kis túlzással – tucatszám adja ki ezeket a játékokat minden platformra, ráadásul a tendencia lassulásának semmi jelét nem látni.





A Mysterio's Menace egy kitűnő akció-platformjáték lett, nemcsak ugrálnunk és harcolnunk kell, hanem még lengedeznünk is, sőt néhány helyen csak így juthatunk tovább. Hálónknak másként is hasznát vehetjük, hiszen kis csomókban is kilőhetjük, ilyenkor sebzünk vele (a legtöbb főellenséget ezzel viszonylag könnyen legyőzhetjük), egy másik felhasználási mód pedig az, hogy rátekerjük az ellenfelekre, akik ettől egy kis ideig lebénulnak, ezáltal ki lesznek szolgáltatva kényünkre-kedvünkre (Rhinot például ezzel a legkönnyebb kiiktatni). A mezei ellenfelek ellen csak öklünket és lábunkat használjuk, nem érdemes rájuk elpazarolni az értékes hálót. Az elpusztított ellenfelek után maradó, illetőleg titkos helyeken található kék ikonokkal feltölthetjük fonalkészletünket, de más bónuszokat (gyógyszert, illetve speciális kosztümöket) is találhatunk. Ellenségből meglehetősen sokféle lesz, többek között találkozunk majd gépfegyveres, zakós gengszterekkel, fekete ruhás, villámgyors nindzsákkal és pajszeres kikötői munkásokkal is.

Noha itt csak egy karakterrel vághatunk neki a küzdelmeknek, a Mysterio's Menace nekünk mégis sokkal jobban tetszett, mint az előző számunkban bemutatott X-Men-játék. Sokkal változatosabb a program, rengeteg titkos helyet találhatunk (állítólag van egy szimbiótaruha is valahol elrejtve), okosak az ellenfelek (még közepes nehézségi fokozatban is irdatlan nehéz a játék!) és a grafika is legalább olyan gyönyörű! Csak azt a jelszavas mentést hagyták volna ki, mert roppant idegesítő...





GRAFIKA	91 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	85%

COLUMNS CROWN

EGY SEGA ÉKKŐ

KIADÓ **THQ** FEJLESZTŐ **WOW ENTERTAINMENT**

Körülbelül egy évtizede jelent meg az eredeti Columns Sega MegaDrive-ra, és a Sega úgy érezte, hogy ideje lenne felújítani a játékot.

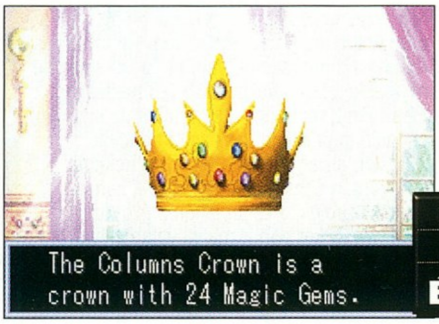
A Columns Crown – annyi más program mellett – a Tetrisből merített ihletet. A célunk a játékban az, hogy a három részből – ékkőből – álló elemeket úgy helyezzük el, hogy három egyforma színű kő illeszkedjen (vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan), ilyenkor azok ugyanis eltűnnek, mi meg némi pontokkal leszünk gazdagabbak. A pláne az egészben az, hogy a Tetristől eltérően itt nem tudjuk forgatni az oszlopokat, csak a színek sorrendjét tudjuk változtatni. Természetesen ez igen egyszerűen hangzik, a különböző játékmódokban kacifántosabb lehetőségeink is lesznek.

Az alap játékmód (Survival Mode) még igen egyszerű, itt csupán a minél magasabb pontszám elérése lesz a fontos. A Flash Columns játékmód már jóval érdekesebb, itt ugyanis alapból a pálya nem üres, hanem néhány (később már rengeteg) ékkő hever már az alján. Csak – hogy még cifrább legyen a dolog – nem ezek elbontása lesz a feladatunk, hanem a legalul elhelyezkedő, villogó kövek leszedése. Amennyiben ebben a játékmódban már sokáig előrejutottunk, és már több különböző mágikus kövünk van, belekezdhetünk a VS módba, ahol a gép ellen lehet küzdeni (amennyiben van két kártyánk, egy barátunk ellen is harcba szállhatunk). Itt meccs előtt ki kell választani, hogy mely köveket visszük magunkkal a küzdelembe, mégpedig azért, mert ezeket fel is használhatjuk. Amennyiben elég követ szedtünk le ahhoz, hogy a képernyő bal oldalán található mérce megteljen, akkor megkapjuk a kövünket, és amennyiben azt is sikerül elbontani, az rögvest kifejti hatását. Ez az ellenfélre káros, például felgyorsítja a köveinek sebességét, vagy lehetetlenné teszi, hogy cserélgesse a színeket. Természetesen ezeket mi is megkapjuk az ellenféltől, méghozzá általában a legrosszabb időben.

Mindent összevetve, jó kis program lett ez a Colums Crown, de az is biztos, hogy nem fog mindenkinek tetszeni – aki viszont képes egy Tetrissel is órákig eltüttyögni, az itt is jól fog szórakozni.







GRAFIKA	73 %
HANG	50 %
ÉRTÉK	77%

MORTAL KOMBAT ADVANCE

TÉNYLEG HALÁLOS!

KIADÓ **MIDWAY** FEJLESZTŐ **VIRTUCRAFT**

Januári számunkban számoltunk be először a Mortal Kombat GBA-s verziójáról, úgy kábé az extázisig belelkesedve. A képek gyönyörűek voltak, a fejlesztők rengeteg dolgot ígértek, minden esély megvolt rá, hogy fantasztikus programot kapjunk.

Első pillantásra minden rendben is volt, 23 karakterből választhattunk, akiket kitűnő grafikával építettek fel. Következett a szokásos bajnokságválasztás („Choose your destiny"), majd a Grand Master módban (csak szerényen, ugye...) egy pár másodperc alatt bekapott zakózás után visszavonultam egy gyengébb kihíváshoz. Következett a Novice mód, a jó öreg Kanóval; az eredmény ugyanaz, bár a csata itt már legalább 15 másodpercig tartott. A kézikönyv bősz tanulmányozása után a kombók tudományának teljes tárházával a fejemben tér-







tem vissza; na majd megadom neki Kitanával, bevetem a kivédhetetlen legyezős támadást. Sajnos mire beüthettem volna a három gombot, már hulla voltam, Scorpion beberzerkelt, és teleportokkal, szigonyozásokkal körülbelül öt másodperc alatt megsemmisített – könnyű fokozaton!

Akárhogy is próbálkoztam, bármilyen trükköt, régről ismert speciális mozgást hajtottam végre, az eredmény mindig ugyanez lett – a körülbelül háromórás szenvedés alatt mindössze egyszer sikerült nyernem... A MKA a gép ellen egyszerűen játszhatatlan, nem értem, hogy így miként engedték meg a játék megjelentetését, hiszen egyszerűen NEM LEHET NYERNI! Mikor lehatoltam a GBA-scene mélyére, hogy megtudjam, mások-nak hogy megy a Mortalozás, szerencsére a vélemények egyeztek az enyémmel – nem én voltam béna! (Például a MKA kapta az eddigi legalacsonyabb értékelést az EGM magazinban, 0.0 pontot!) Hiába a gyönyörű grafika, az eredeti zenék és hangok, ez így semmit nem ér...

Nagyon reméljük, hogy a Tekken Advance-ot nem fogják így elszúrni, no meg azt is, hogy valakit nagyon fejbe csapnak a fejlesztőgárdából (a következő MK-játék felé pedig kevéssé lelkesen viszonyulunk)!

GRAFIKA 89 %
HANG 84 %
ÉRTÉK 35%

INT. KARATE ADVANCED

NOSZTALGIAHULLÁM A DOJOBAN

KIADÓ **NINTENDO** FEJLESZTŐ **STUDIO 3**

Innen egy kicsit átcsapunk retróba, mert valami elképesztő mennyiségben érkeznek azon játékok GBA-feldolgozásai, amelyek már egy (vagy akár két) generációval korábban is megdobogtatták a játékosok szívét, abban az időben, amikor még a ZX Spectrum és a C-64 volt a hi-tech „személyi számítógép", és amikor ezek számítottak a játékfejlesztők elsődleges fejlesztési platformjának. A Studio 3 egyik legnagyobb sikerű, 8 bites gépre készült játéka, az International Karate új grafikai köntöst kapott feltámadásakor (remek kis háttereket fabrikáltak a helyszínekhez, és a karakterek is csinosabbak lettek), de minden megmaradt benne, ami az eredetileg 1985-ben megjelent játékban megvolt. Aki játszott az eredetivel, annak azonnal elégedett vigyor terül el az arcán, mihelyt a játék indítása után felcsendül az aláfestő „muzsika" – ez ugyanis tök ugyanaz,



mint amit annak idején a C-64 mélyén dolgozó SID chipből csiholtak ki (ma már legfeljebb csak tömegoszlatásra alkalmas, de akkoriban ez a szférák zenéje volt!). A játék természetesen a verekedős kategóriába tartozik, amelyben egy teljesen 2D-s pályán két gépi versenyző és a játékos méri össze tudását egy vidám deathmatch keretében. Tucatnyi versenyző közül választhatunk, amelyeknek mind megvannak a maguk kis speciális tulajdonságai (mégha ez csak elméletileg is értendő), és a cél az, hogy a világ 15 helyszínén bizonyítsuk két helyi menő csávóval szemben, hogy jobbak vagyunk náluk. A főmenüből ugyan választhatunk gyakorlást is, de erre nincs különösebb szükség, hiszen karakterünk az alapmozgásokon kívül mindössze ötféle ütést és hatféle rúgást ismer. A cél persze az, hogy megadott időre (vagy azon belül) mi szerezzük meg a legtöbb pontot érő találatot valamelyik ellenfélen. Ha a felső részen levő mind az öt skuló idő előtt megtelik, akkor a győzelemért még annyiszor száz pont időbónusz is jár, ahány másodperc volt hátra a menetből. Nem rossz ötlet a lerohanásos módszerrel való támadás sem, de mindenképpen hatékonyabb (és mellesleg az Életre tanít) az a módszer, amikor az egymást csépelő gépi ellenfelek közül támadjuk meg azt, amelyik éppen háttal áll nekünk, és gyorsan elpucolunk valamelyik sarokba, ha kettőjük közé kerülnénk. A győzelmek után a két bónuszpálya valamelyike következik, amelyeken felénk pattogó lab-



dákat kell egy pajzzsal visszaütögetnünk, illetve időzített bombákat kell felrobbanásuk előtt arrébbrugdosnunk. A játékban különösen jól festenek a harc színhelyének hátterei, amik az adott országra jellemzőek (Japánban egy kert, Ausztráliában a melbourne-i operaház, és így tovább), de azért nyilván nem mérhető a Tekkenhez vagy a Mortal Kombathoz (még ha az utóbbinál messze játszhatóbb is), ezekkel összevetve inkább úgy lehetne jellemezni – aranyos. (Óh, de szép is lenne, ha a System 3 egykori legnagyobb ászát, a Last Ninjat is végre kipróbálhatnánk GBA-n!)

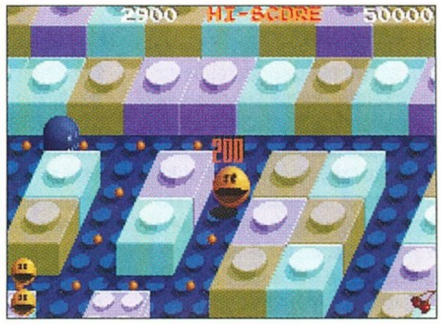
GRAFIKA 73 %
HANG 54 %
ÉRTÉK 74%

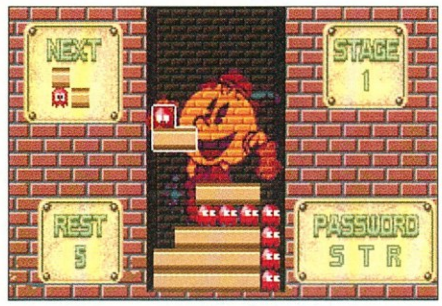
PACMAN COLLECTION

NA VÉGRE, VALAMI IGAZÁN ÚJ ÖTLET!

KIADÓ **NINTENDO** FEJLESZTŐ **NAMCO**

Hát ha van a világon ismertebb játék a Pacmannél, akkor az valószínűleg vagy csal, vagy Tetris. Megvan annak már vagy 20 éve, hogy a Pacman automata először tűnt fel a játéktermekben, és legalább annyira csodálkoznék azon, ha a Namco nem ezzel alapozta volna meg jelenlegi helyzetét a videójáték piacon, mint azon, hogy ha valakinek, aki már betöltötte a 25. évét, nem egy Pacman lett volna az első találkozása a videójátékokkal. Mivel mindenki tökéletesen tudja miről van szó, éppen ezért elmondom, hogy mi is a Pacman: van egy sajt (én legalábbis így hívom, a „Pakk"-ra még mindig nem áll rá a szám), amelyet négy szörnyecske (Inky, Binky, Pinky és Clyde) kerget egy 2D labirintusban. A sajttal le kell ennünk a labirintusban levő pontokat, miközben kerülni, hogy a szörnyek tegyék velünk ugyanezt. Az egyhangú hajszában felüdülést jelent, amikor a labirintus négy sarkában levő bogyó valamelyikét legeljük be, mert ilyenkor rövid ideig mi tudjuk megenni a szörnyecskéket, akiknek fészke alatt néha bónusz pontszámot jelentő gyümölcs (cserkó, eper, szőlő) jelenik meg. Ennyi. (Jaj de ügyes vagyok! Remélem teljes végigjátszásomat késői korok nemzedékei is nagy haszonnal fogják forgatni...) A Pacman Collection akár Pacman Evolution nevet is viselhetné, itt ugyanis az eredeti játékon kívül még találkozni fogunk három későbbi generációjával is. A Pacman Arrangement már „majdnem" 3D-ben pompázik (haha), a lelegelendő pontok víztükörként hullámzanak, továbbá a négy szörnyikéhez csatlakozik egy Kinky nevű ötödik, aki alkalmasint rettenetes rózsaszín nyúllá változik, és ha átbaktatunk a pályán néha felbukkanó darts-táblán, akkor jó szokása azonnal a nyakunkba ugrani. A Pacmania némi költői túlzással pedig már „full 3D" grafikai megjelenítést használ (hehe), ahol a legnagyobb poén, hogy csak a pálya egy kis részét látjuk egyszerre, mivel a kamera nézőpontját „sokkal közelebb vitték" a sajthoz, és így egy plusz feladat lesz a kimaradt legelésznivalók keresgélése. A legkomolyabb meglepetés azonban a Pac Attack volt (legalábbis én még sohasem találkoztam vele): ez ugyanis egy szabályos Tetris (szabályismertetőt a következő számunkban mellékelek, most nincs hely rá), azzal a kis betoldással, hogy az L alakú geometriai formák pár pozíciójában szörnyecskék ülnek. Minden negyedik lehulló figurával érkezik egy sajt is, amely arra indul el, amerre eredetileg néz, és földet érve a gravitáció irányába halad. Úgy kell tehát forgatnunk, hogy útján a lehető legtöbb szörnyikét tudja megkosztolni. Nagyon komoly! Eddigi története során még nem volt olyan játékra alkalmas platform, amire a Pacman ne jelent volna meg, és GBA-n is hozza remek formáját. Nem hiába szeretjük úgy jellemezni szerkesztőségünk kicsiny berkeiben, hogy ez a játék „a legnagyobb okosság a hétmelodis kárcóra óta"... Sőt egyenesen annak korából!





GRAFIKA		65 %
HANG		45 %
ÉRTÉK		78%

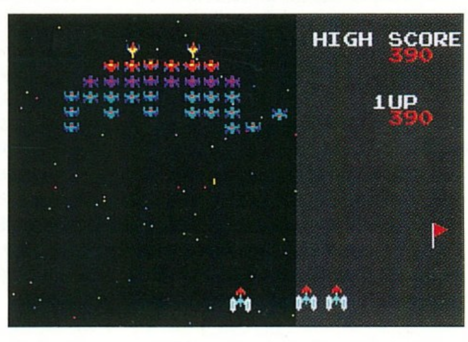
NAMCO MUSEUM

AMIKOR ÉN MÉG KISSRÁC VOLTAM...

KIADÓ **NINTENDO** FEJLESZTŐ **NAMCO**

Most következik az e havi retrók csúcsa, mert az egykori C-64 tulajok/játékteremőrültek (két forintért a Vidámparkban, az volt az igazi!) egyszerűen sikoltozni fognak, ha meglátják a Namco múzeumát, és netán önös érdekből azonnal el is kobozzák kicsiny gyermeküktől a GBA-t! A múzeumban hatan vannak, mint a gonoszok, ha az egyik igazoltan távol van influenza miatt. A Miss Pacmanre talán a fentiek fényében nem kell túl sok szót vesztegetni, lévén ugyanaz, mint az eredeti Pacman, csak a sajt hajában van egy piros masli is (vagy legfeljebb annyit, hogy legalább nem tették rá pofátlanul ötödik játéknak a Pacman Collectionre). Kettes számú lelet a Pole Position, amit sikerült pont olyan rondára megalkotni, mint amilyen eredetileg volt. Ha valaki nem tudná, ez egy kőkemény Forma 1 autóverseny. A kocsi nagyon üt: ha jön egy kanyar, akkor csak éppen rá kell pittyenteni az irányra, és beveszi automatikusan, aztán még úgy kiegyenesíti a kanyart, mintha csak zsinóron húznák – ha viszont nyomod az irányt, akkor azonnal megy legelni a zöldbe, ami a nyolcvanas évek elején a füvet hivatott jelképezni. Ja, mielőtt elfelejteném: két (igen, KÉT) sebességes a járgány, van High és Low, bár kissé hiányoltam az automata sebességváltót... A DigDug nevezetű opusz korszakának egy igen jellemző darabja (ilyesmiből annyi volt, mint a nyű!), ami úgy félúton van a platformjátékok és az ügyességi játékok között. Egy kis főszerrel kavarunk egy föld alatti bányában, azzal a módszerrel, hogy arra ássuk magunk előtt az utat, amerre megyünk. A járatokban különféle szörnyikék rontanak ránk, akiket vagy ki lehet pukkasztani, ha felfújjuk őket a nálunk lévő pumpával, vagy pedig nagy trükkösen aláásunk egy sziklának, ami aztán a gravitáció vonatkozó passzusai értelmében jól kilapítja őket. A játék nagyon komoly szellemi előképzettséget igényel, és az sem semmi, amilyen hangokat kiad! Fokozódik a drámai feszültség, ugyanis a Galaga nevű remek kis lövöldözős alkotásban kiszabadulunk a világűrbe, ahol több hullámban érkező idegenek először leparkolnak a képernyő felső részén, aztán kettesével-hármasával alázuhannak némi bombázásra és/vagy kamikaze támadásra. Minden második pálya után bónuszpálya, ahol nem lőnek ránk, tehát a lövöldözési vágyainkat maradéktalanul és zavartalanul élhetjük ki. És a végére jön a hab a tortán: Galaga a köbön, azaz Galaxians! Juhééé! Kölyökkorom egyik kedvenc gépe! (A víz kivert, amikor meghallottam a az annak idején intro-zenének nevezett bevezető ciripelését...) Itt a gonosz ufók már eleve a képernyő felső részén parkolnak, és Galaga-módi szerint megy a móka (bónuszpálya nélkül), azzal a trükkel, hogy itt új töltényt csak akkor kap a hajó, ha az előző talált, vagy elérte a képernyő tetejét. Ezek a leletek a Namco múzeumában, és ugyan az igaz, hogy grafikájukat, játékmenetüket és ötleteiket tekintve kicsit lesajnálva nézegetheti őket a ma nemzedéke, de tökéletesen szemlélteti a videójátékok őskorát, azaz hogy honnan jutottunk el a Dropshiphez, Jak and Daxterhez és társaikhoz. Ráadásul egy parti valamelyikükkel maximum 5-10 percig tart, szóval a cartridge ideális társ lehet metrón vagy fürdőkádban való tartózkodáshoz. Arra már nem is merek gondolni, hogy mi lesz, ha esetleg kiadják a legjobb játékgépek (Phoenix! Moon Cresta! Scramble! Amidar!) GBA-konverzióit – de az biztos, hogy ezekből még akkor is lesz nálam egy, ha netán magányra vágyva visszavonulnék a lakás legkisebb helyiségébe...





GRAFIKA		20 %
HANG		57 %
ÉRTÉK		83%

POSTAI MERÉNYLET

AVAGY KÍSÉRLETI LEVELEZÉS

Mivel az eddig beérkezett kérdőíveken szerencsére a legtöbben megpróbáltak bennünket ellátni valamilyen építő jellegű tanáccsal (és akadt köztük néhány igen érdekes is), Postai Merényletünk e hónapra rendelt adagjának nagy részét ezeknek szánjuk. (Remélhetően a jövő havit is, mert nagyon kellemes lenne, ha a mostani kérdőívet visszaküldenék azok is, akik eddig nem tették. Köszi.)

Tisztelt szerkesztőség!

(Ezt nem muszáj erőltetni. Például a "Sziasztok!" jóval kevesebb karakter, és a lustaság egészséges.)

Az újság igen király, és gratulálok hozzá! A tesztek jók és objektívek. Jók a hírek, bemutatók. Az egyetlen probléma viszont, hogy sok a PS-teszt. Szerintem, ha ott az X nálatok, pár oldalt rászánhatnátok. (Most nem csak a magam nevében beszélek.) Ez a téma mindenkit érdekelne (Halo, DOA3, stb.). Mindegy, hogy itt még nem lehet kapni.

Nem akarok megbántani senkit a PS-el kapcsolatban, de a Megaman és a Hugo helyett jobb lett volna az FFX.

Tisztelettel:

Ray (Hegedűs Raymund),

Keszthely

Hát itt elméletben ugyebár az a dolgunk, hogy igyekezzünk úgy összeállítani a lap tartalmát, hogy olvasóink teljes mértékben elégedettek legyenek vele. (Gyakorlatban persze egész nap Tekkeneztünk, már míg el nem tűnt, de a problémák ugyebár azért vannak, hogy megoldjuk őket – tehát azóta focizunk. De ez lehetőleg maradjon köztünk.) Ez nyilván lehetetlen egy multiplatform újságnál, így tehát kénytelenek vagyunk néha kompromisszumokat kötni, és a nagyobb többséget megcélozni. (Ezért szoktunk alkalmasint remek kis kérdőívekkel szórakoztatni benneteket. Például most is van egy izgalmas darab a 90. oldalon. Ne habozz használatba venni!) Nekem van egy olyan sanda gyanúm, hogy neked talán azért tűnik egy kicsit soknak a PS, mert nincs PS-ed. Ezzel mondjuk sok ember van így a világon, viszont kevés a mi olvasóink között, így tehát néha azért rájuk is gondolnunk kell. Ha jól emlékszem "pár oldalt rászántunk" az Xboxra az eddigiekben is, teszteket viszont nem közöltünk Xbox-játékokról, azon egyszerű indokból kifolyólag, hogy nem lett volna értelme. Jó, tudom, hogy ha az ember nagyon akar NTSC Xboxot venni, akkor csak meg tudja oldani valahogy a problémáját, de mi jelenleg olyan száz körülire becsüljük a hazánkban tartózkodó Xboxok számát. (PS-ből és PS2-ből viszont valamennyivel többet saccolunk.) Persze ha lapozol egyet, és megnézed a következő havi számunk előzetesét, akkor látni fogod, hogy krónikus Xbox-hiányunk hamarosan orvoslásra talál. (Vári Zoli például már marhára méregeti Munchot és Abe-et. Persze ez nem az orvoslás – ez egy fenyegetés!) Márciusban ugyanis jön a PAL Xbox Európába, és ugyan a magyarországi forgalmazó jó esetben szeptemberre, rossz esetben az év végére jósolta a hivatalos kereskedelmi forgalomba kerülését, azért biztosak vagyunk benne, hogy ugyanúgy lehet majd kapni nálunk is március végére, mint ahogy PS2-t a maga idején. Így tehát következő számunkban már lesznek Xbox-tesztek, mint ahogy az áprilisiban remek kis Gamecube-cikkek fognak mosolyogni a belénk lapozó gyanútlan olvasókra. Most már csak ezt a fránya FFX-problémát kell megoldanunk – szerintem "előbb-utóbb" ez is menni fog...

***

Kedves szerkesztőség!

Mielőtt belekezdenék, gratulálok! Az újság színvonala, tartalma és minősége kifogástalan. Eddig az összes számot megvettem, és a következőt is meg fogom. Lenne egy-két kérdésem hozzátok. Ha lehet, el is kezdeném:

1. Remélem, nem fog emelkedni az újság ára! Ezt csak akkor tudnám elviselni, ha egy CD-melléklet lenne az újsághoz csatolva.

Nem tudok róla, hogy per pillanat áremelést terveztünk volna – de persze ha ezen múlik az általános jó közérzet, akkor EZ a probléma természetesen könnyen és roppant gyorsan megoldható! Akkor viszont az lenne a kérésünk, hogy a visszaküldött kérdőívekre legyetek szívesek ráírni azt is, hogy szerintetek mennyivel emelkedjen az újság ára... (Negatív értéket természetesen nem tudunk értelmezni, az nem ér!)

Komolyra fordítva a szót: természetesen mi is forgatunk a fejünkben CD-vel kapcsolatos terveket, csak van ezzel kapcsolatban egy kis bökkenő (már azon kívül, persze, hogy ez azért megdobná az újság árát egy olyan 3-400 forinttal, de hát ez ugyebár rendszerfunkció): az ugyebár nem kétséges, hogy a domináns konzol az elkövetkező évben a PS2 lesz, tehát a CD-re illene döntő mennyiségben ilyen anyagokat feltenni. A PS2 lemezek formátuma azonban a Sony copyrightja, márpedig a cég világszerte követett üzleti alapelve az, hogy csak és kizárólag Official PlayStation-magazinok számára engedélyezi a formátum használatát. (Hát valljuk be, ez azért valahol érthető.) Mi pedig nemhogy nem vagyunk/leszünk OPSM, de legalább ugyanakkora terjedelemben szeretnénk foglalkozni a két lehetséges konkurens konzollal is (már a kettővel együtt, összesen), mint a PS2-vel. Mi mondjuk nagyon nagy királyok vagyunk, de attól tartok, hogy a kedvünkért nem fogják Kutaragiszanék megváltoztatni ezt az alapelvüket. Így tehát rögtön búcsút is inthetünk a demodisknek. (Jó, TUDJUK, hogy vannak egyéb megoldások is, de azokhoz természetesen nem óhajtunk folyamodni, sem most, sem a jövőben. Meg egyébként sem lenne különösebben szórakoztató egész nap magyarázni a Level7-es retiküllel támadó marcona anyukáknak, hogy igazán nem lehettünk felkészülve arra, hogy kicsiny gyermekük gépe, hm, nem volt eddig "hardverszervizben".) Persze ha kitaláltunk valamit, akkor arról mindenképpen rendezünk veletek egy kerekasztal-beszélgetést, aminek ugyebár a legegyszerűbb módja – nem fogod elhinni – egy újabb remek kérdőív! (Manapság egy métert nem megyünk anélkül, hogy egy-két kérdőívet ne fabrikálnánk közben.)

2. A madarak azt csiripelik, hogy az USA-ban már megjelent a Driver 3. Ti ezt tudtátok, vagy csak eddig nem olvastam erről az újságban. Bár, mondjuk ez az információ csak PS2-re igaz "sajnos".

Nem tom, tán egy pótszilveszteri buliból érkeztek azok a madarak? Ilyen rendezvényeken már velem is előfordult párszor, hogy olyan dolgokat láttam, amelyek nem voltak ott – habár gyakoribb volt az az eset, hogy azokat nem láttam, amik ott voltak. Mindenesetre csodálkozunk, hogy vajon mivel keverheted össze.

3. Az utolsó kérdésemet szeretném feltenni: Lesznek még élvezhető PSX játékok valaha?

Én nem kérek semmiféle pólót, vagy ilyesmit, csak egyetlen apró dolgot: legyen több PSX-kód és annál több élvezhető PSX-játék.

Előre is jó munkát kívánok az egész stábnak és előre is köszönöm a válaszokat!

Besenyei István, Péterfürdő

Szerintem Vári Zoli minden elképzelhető cheatet összevadászik hónapról-hónapra (még azokat is, amit nem kéne). Hogy lesznek-e még valaha élvezhető PS-játékok? Hmm, fogalmazzunk diplomatikusan: szóval nekünk úgy tűnik, hogy mintha manapság a fejlesztőknél már nem ez lenne az elsődlegesen megcélzott platform... Persze a remény hal meg utoljára! (VZ biztos ahhoz is talált valami cheatet...)

***

Ide képzeljetek fanfárokat (Dolby Surroundban), mert egy kisebb irodalmi műalkotás következik, amit közfelkiáltással megszavaztunk a hónap levelének:

Sziasztok Playtime Team!

Most egy könnyekkel áztatott levelet foghatsz a kezedben, mely az emberi feledékenység egyértelmű bizonyságát tartalmazza. A levélben mellékeltem egy általatok felkínált nyereményszelvényt **(a hűségakciónk a PS2-vel)**, teljesen hiánytalanul. Na, itt jön az emberi mivoltom tagadhatatlan jele (hogy a pozitív oldalát nézzük, így legalább tisztázódott faji hovatartozásom). Ezzel a tudatosulással egyetemben rá kellet döbbennem, hogy a képen látható "fekete démonhoz" az esélyeim a 0% alá csökkentek. Mégis bátorkodom megalázó soraimmal titeket háborgatni, melynek nem kis oka van.

"Mégis mozog a föld" – mondtam magamnak, mikor szembesültem az újságban határidőként feltüntetett dátummal, és az órám által jelzett időponttal. De rá kellett jönnöm, ez egy szédülési rohammal egybekötött felismerés volt. Az idő vasfoga mardosta szívem, miközben egy Télapó homályos körvonalait véltem látni, hóna alatt a fekete elérhetetlenséggel. Vagy elájultam volna? Máig sem tisztázódtak bennem az akkori érzések. Mikor visszazuhantam a földi létbe, körülnézve láttam nagy családom, három gyermekem és feleségem riadt tekintetét. Mélységes gyász követte munkanélküli napjaimat. Mikor felvillant bennem a felismerés! Talán tudtok enyhíteni fájdalmamon, ha késve bár, de nem reménytelenül írom meg Nektek szívszorító történetem. Életem részévé vált az újságotok. Végre egy újság, igazi konzolos szívvel. Most ez az új forma még kicsit furcsa, de a hozzáértő szemeknek káprázatos. Látványban és élményben gazdag tartalommal rendelkezik. Mindig kellemes órákat szerez az átböngészése. Kiéhezve várom az elkövetkező megjelenést, majd önfeledten vetem rá magam az újabb és újabb infokra. Szóval, tökjó!

(Eddigre már a teljes szerkesztőség összegyülekezett a levél köré (sőt volt egy-két gyanús alak a PC Guruból is, mert mindig itt eszi őket a fene!), hogy vajh' mit óhajthat a kedves levélíró, hogy egy komplett drámát rögtönzött kérése megalapozottságának alátámasztására. Úgy kábé arra számítottunk, hogy a Tekkenünk után most a focinkról is le kellene mondanunk... Mit ne mondjak, kicsit meglepődtünk a folytatástól:)

Hát ez lett volna, mit írni szerettem volna. Remélem sikerült szavakba önteni lelki válságom. Bízom megértő, szívélyes hozzáállásotokban. Bár megjegyzem, most, hogy társadalmunk szenvedő alanya lettem, így a kényszer szabadidőmmel egyenes arányosságban megnőtt a játékkal eltöltött idő. Melynek következtében a hőn szeretett PSX-em bizonyos tartozékain erős túlterheltség jelei kezdenek mutatkozni. Ami konkrét izgalommal kezd eltölteni, szerény joystickom elasztikus elemei inkább hasonlítanak egy kirojtozott szőnyegére, mintsem egy funkcióit kielégítő szerkezetre. Ha sikerült e pár sorral felkeltenem megtisztelő érdeklődéseteket, vagy talán bárminemű kapcsolatteremtő, esetleg pár soros jelzés szintű válaszra méltató viszonzásra bírnom Titeket, már nem volt haszontalan fáradozásom.

Várom mielőbbi válaszotok!

Cseh Attila, Veszprém

Kedves Attila! Négy elkerekedett szemű ember ül itt (és van egy elszögletesedett is, habár ő áll), és nem tudja megfejteni, hogy vajon miről szól a leveled. Tippjeink azért vannak:

1. Te szeretnéd megnyerni a PS2-t. Ez esetben sajnálattal közölnénk, hogy már gazdára talált Békésszentandráson. (Volt még ugyan egy pár elfekvőben, de azokat fatális véletlen sorsán magunknak sikerült kisorsolnunk.)

2. Azt szeretnéd, hogy küldjünk neked egy joystickot. Egyrészt szó sem lehet róla, másrészt meg – elnézve kontrollereink jelenlegi állagát – kötve hiszem, hogy egy ilyen jellegű akció minőségi csereként maradna meg emlékezetedben.

3. Azt szeretnéd, hogy küldjünk neked egy pólót cserébe. Ez mondjuk még megoldható (lévén az jár neked a hűségedért, mert megvetted mind a 12 számunkat), habár nem jelenti azt, hogy az évezred végéig módunkban áll ezeket elfogadni. Szóval tekintsd inkább egy spontán irodalmi díjnak.

***

Most pedig jöhetnek a kérdőíveken lelt kommentárok, egyelőre név nélkül. (Az anonimitás oka most kivételesen nem a személyiségi jogok és efajta okosságok védelme, sokkal inkább az, hogy egy sötét éjszakán a borítékdémon lenyúlta a borítékokat, és zsákmányával ismeretlen helyre távozott. Különös dolgok történnek manapság...)

Jó lenne egy internetes site is, képek, videók, wallpaper, a cikkek pedig a magazinban. Az eddigi konzolos site-ok rettenetes tartalommal és designnal vannak megáldva. Gondolom a Playtime-team tudna hasonló website-ot készíteni, mint a magazin (úgy értem, hogy színvonalas és tartalmas).

Hát mertük remélni, hogy nem a rettenetes tartalomból és designból asszociáltál ránk... Gondolom valami Gamespot-, IGN- vagy GIA-szerű képződményt látnál szívesen (mondjuk én is!). A designnal még talán nem is lenne gond, lévén a mi Gáborunk mellékállásban webdesigner (vagy mi vagyunk a mellékállása? – ezt néha nehéz eldönteni), a nagyobb probléma ott van, hogy egy normális minőségű weboldalt üzemeltetni azért elég nagy befektetés, és mivel Magyarországon jelenleg az online hirdetés nem igazán bóni, nem is igazán kifizetődő. Szerintem inkább annak kellene örülni, hogy egyáltalán vannak magyar konzolos site-ok! Mifelénk úgy működik a dolog, hogy van egy kis keretünk, amiből gazdálkodunk minden hónapban. Mivel online és offline verzióra egyszerre nem "fussa", így vagy az egyiket csináljuk, vagy a másikat. (Nyilván látod, melyiket.) Persze az nem kizárt, hogy egyszer üres perceinkben összeütünk valami online-dolgot, de csak valami NAGYON lightosat az éppen aktuális és a következő számról, esetleg pár hírrel és fórummal az online csevegni vágyóknak. (Persze ez nem holnap lesz, holnap Halo-parti van.)

Talán nem a ti profilotokba tartozik, de esetleg a levelező rovatba (persze, ha lesz), egy kis börzét is bele lehetne foglalni. Tudom, hogy nem hirdetőújság vagytok, de esetleg vannak olyanok, akik használt dolgaikat szeretnék eladni vagy elcserélni. Amennyiben ez "halott" ötlet, esetleg tudnátok segíteni, hol találhatóak ilyen fórumot, ahol megteremtik az üzlet lebonyolítását?

Hát az A-verziót inkább hagyjuk, némi rossz előérzeteink vannak annak kapcsán, hogy ugyan kit is keresne meg a két ügyfél elégedetlenebbik tagja problémája halasztást nem tűrő elintézésének igényével... Ha – teszem azt – én venni vagy eladni kívánok mondjuk egy kontrollert, akkor nyilván a nagyobb netes portálokon próbálkoznék először (majd' mindegyiknek van gamer fóruma, és ott természetesen mindig lézeng néhány konzol-cowboy). Net nélkül egy kicsit nehézkesebb az ügy, de biztos vannak ilyesfajta klubok vagy helyek, ahol el lehet adni egy kontrollert. Kontroller adás-vételen kívüli egyéb üzleteket természetesen el sem tudunk képzelni, ráadásul mindig hordunk magunknál szenteltvizet és fakeresztet.

1. Hiba volt a könyvecskék megszüntetése. A végigjátszásnak nem a lapban a helyük (sajnálom a drága festéket és a szűk terjedelmet).

Nem hiba, csak egy olyan fentebb is említett kompromisszum, amelyet meg kellett kötni. Szerkesztési szempontból is sokkal kényelmesebb volt a könyvecskébe pakolni a végigjátszásokat, meg az olyasmi segédleteket, mint ami most volt a Wipeouthoz. Ráadásul hely is volt benne bőven. (Viszont nem a festék a drága, hanem a papír.)

2. Túlzottan sok platformmal foglalkozik az újság – kevés játéktesztet tartalmaz egy gépre. 1 délután "kiolvasható" a lényeg. (Muszáj volt Gameboy-rovatot indítani?)

Ez multiplatform-újságoknál már csak így szokott lenni. (Muszáj! Négy oldal nem olyan sok, és a GBA nagyon nagy királyság! Próbáld ki egyszer az Advance Warst vagy a Golden Sunt, úgy, hogy előtte elfelejted egy kicsit az előítéleteidet!)

3. A Preplay-rovat lehetne rövidebb, esetleg beleolvadhatna a Playnewsba. MINDENKIT A MINÉL TÖBB TESZT ÉRDEKEL!

Hogy "mindenkit" mi érdekel, azt az tudja, aki megkérdezett "mindenkit" (már aki hajlandó volt válaszolni), és szabad idejében a kérdőíveket olvasgatja. :-) Neki pedig úgy tűnik, hogy éppenséggel "mindenki" azt szeretné, ha a Preplay (és esetleg a Playtest) rovat növekedne a végigjátszás rész rovására. Egyébként meg nagyon nem lenne szerencsés a két hírrészt összeolvasztani. Az előzetesekben szereplő játékokkal már legtöbbször játszottunk, mert a kiadó küldött belőle egy előzetes verziót (PS/PS2), vagy éppenséggel már megvan a végleges NTSC (Xbox, GC), csak egyelőre nincs értelme tesztelni.

4. Az egyébként színvonalas grafika irdatlan helyet foglal el (pl. Pro Evo Soccer).

Hát az tényleg nem volt egy különösebben jól sikerült oldal. Olyan is akad néha... Sebaj, ezek legalább arra jók, hogy meg tudjuk különböztetni tőlük azokat, amik jól sikerültek.

5. Először fordult elő, hogy az újságosokkal egyidőben kaptam meg a lapot, mint előfizető.

Na igen, tulajdonképpen ez az a téma, amiért ide került az a levél (csak ha már úgyis itt van, akkor megpróbáltuk megválaszolni a többit is, vagy legalábbis megvilágítani a miérteket). Ennek az az oka, hogy csütörtökön szállít nekünk is, a HIRKER-nek is a nyomda. Az utóbbi pénteken és szombaton teszi ki az árusokhoz az újságot, viszont amit mi küldtünk el postán, az jó ha hétfőn megérkezik. Jövőre tehát keddenként lesz megjelenés.

6. Néha sok a rizsa és túlteng a szubjektivitás (pl. külön Square-rovat)

Ugyan ezen véleményünk teljesen szubjektív, de szerintünk a Square megérdemli, hogy szubjektívak legyünk vele... :-)

A lap jó, de vannak még tartalékai!

Jó meglátás. Éppen ezért egészséges, ha néha (vagy éppenséggel folyamatosan) olvasói konstruktív kritikával látják el, hogy kiaknázhassa őket. Így tehát köszönjük.

Mentőöv jöhet. Az életem AR-kóddal teljesedne ki + 1 demo CD-vel. Szeretném, ha a Playtime!-nak is lenne saját fejlesztőcsapata, és nekilátna a MGS III megírásának. Persze magyar szöveggel, narrátorral. Snake hangja lehetne pl. Terry Blacké. A csapat neve meg lehetne Play Team és a Gamerek.

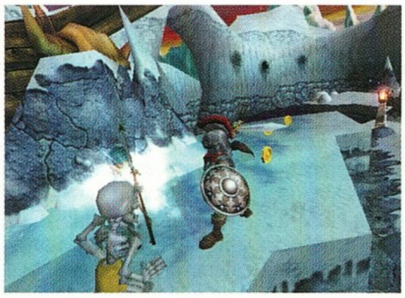
A CD-kérdést már megbeszéltük – viszont te honnan az ördögből tudod, hogy legtitkosabb projektünk utolsó szakaszába lépett, és éppen a megfelelő magyar hangokat keressük?! Részünkről Snake hangjának Koltay Róbertet vagy Bajor Imrét gondoltuk (az orgánum az nagyon fontos), Terri Blackről viszont szó sem lehet! Kivéve egy esetet: ha előtte egy évre adoptál téged is.

Épp itt az ideje, hogy menjünk, mert már nyakunkon a következő szám...

PLAYNEXT

MAXIMO (PS2)

ÚGY TŰNIK, AMIKOR ELKEZDTÉK, A MINIMO A MAXIMO VOLT



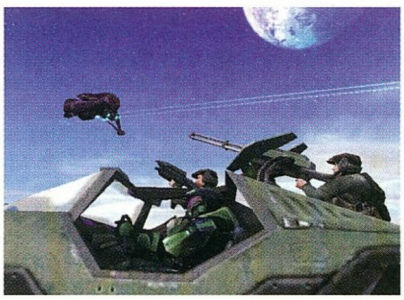


VIRTUA FIGHTER 4 (PS2)

GRATHET GYALÁZNI ÉPPEN MEGFELEL!

HALO (XBOX)

NEKÜNK LŐTTEK! NEM BAJ, LÖVÜNK MI IS!





MUNCH'S ODDYSSEY (XBOX)

FINGÁS, HÉLÓ!, ÉS A SZOKÁSOS ÁLLATSÁGOK, AZAZ JÖN ABE!

Keresd március 19-től az újságárusoknál!

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László
Szerkesztő: Vári Zoltán
Szerkesztő: Bényi László
Szerkesztő: Kozma Zoltán
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor
Tördelőszerkesztő: Végh György

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:
Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 996 Ft.

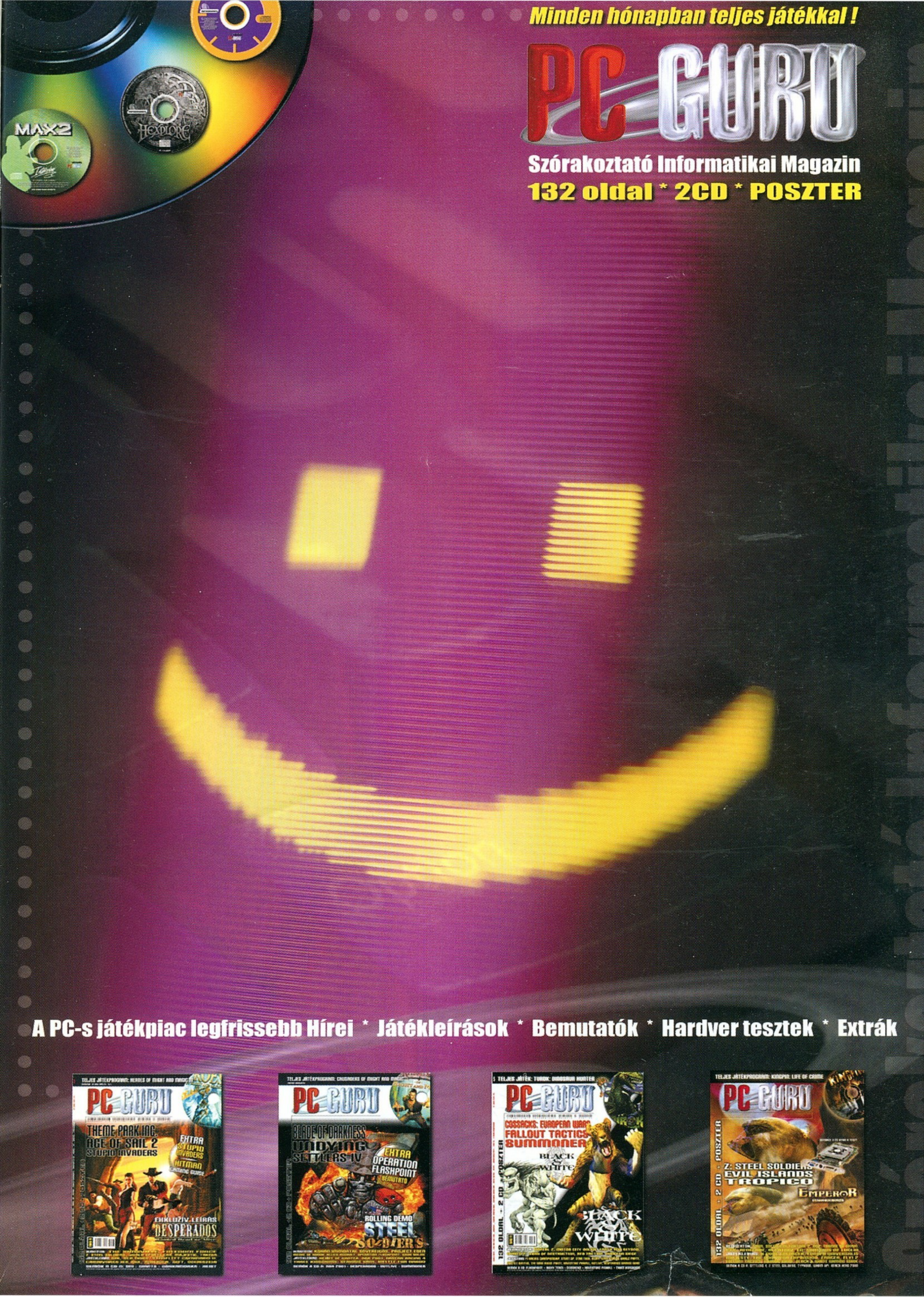
Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 4482 Ft ,
egész évre: 8964 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1586-6823


Minden hónapban teljes játékkal !
PC GURU
Szórakoztató Informatikai Magazin
132 oldal * 2CD * POSZTER
A PC-s játékpiac legfrissebb Hírei * Játékleírások * Bemutatók * Hardver tesztek * Extrák


Forgalmazá:
Stadlbauer Kft,
2045 Törökbálint
TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1983, 2001 Nintendo.
GAME OVER
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY ADVANCE
Konzol minôségû játék, mindig veled van
Nintendo
GAMING 24:7